

# **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

**B**

## **Cine Inmersivo**

---

Un guion que incluye recursos de la sinestesia para incrementar el factor inmersivo.

**Felipe Alvarez**

**100011**

**Dirección Cinematográfica**

**Creación y expresión**

**Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes**

**15/12/2020**



Facultad de Diseño  
y Comunicación

## **Agradecimientos**

La realización del presente proyecto de grado ha significado una de las etapas más difíciles de mi vida, además de las que mayor crecimiento personal me han entregado, principalmente debido a la compleja situación de pandemia, la cual mantuvo a todo el país resguardado en una incertidumbre que hasta hoy se mantiene. Para la realización de seminario de integración dos, tuve que realizar todo el trabajo desde cero, lo cual se transforma en una gran cantidad de horas invertidas en el poco tiempo que tiene un cuatrimestre, sumado a la realización de otras tres materias. El paso a estudiar on-line también significó una mayor dificultad para realizar el trabajo pues mucha de la información necesaria para un proyecto de grado tiene que ser recopilada personalmente, además de la poca ayuda y orientación que se recibe por parte de la facultad. Todas estas causas me llevan a valorar mucho más el camino recorrido y descubrir que todo esfuerzo tiene su recompensa. Quisiera agradecer a mi familia, pilar fundamental de apoyo a lo largo de mi vida, la cual siempre estuvo presente cuando necesitaba ayuda, especialmente a mis padres que me acompañaron durante este largo proceso entregándome todo su respaldo. También agradecer a mis amigos de Argentina, Ezequiel, Ema, Juan Pablo, Benjamín, Pablo, Romina y Alice, los cuales me acogieron como una segunda familia, sin ellos no hubiera podido finalizar con éxito esta etapa de mi vida.

## Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1. Marco teórico</b>	
1.1. ¿Qué es el guion cinematográfico?.....	19
1.2. Estructuras .....	23
1.3. Sinestesia.....	27
1.4. Sinestesia cinematográfica.....	30
<b>Capítulo 2. Antecedentes</b>	
2.1 Contenido cinematográfico.....	36
2.2 La biología detrás de la sinestesia.....	41
2.3 La psicología.....	44
2.4 El aprendizaje.....	46
2.5 Principales factores homologables.....	48
<b>Capítulo 3. Estudio de campo</b>	
3.1 Principales referentes.....	52
3.2 Representaciones establecidas.....	58
3.3 Público Objetivo.....	65
3.4 Estrategias.....	67
<b>Capítulo 4. Diseño cinematográfico</b>	
4.1 Sinopsis.....	70
4.2 Descripción personajes.....	73
4.3 Análisis guion.....	76
4.4 Dirección .....	80
4.5 Sonido .....	82
4.6 Innovación.....	83
<b>Capítulo 5. Extensión del Proyecto</b>	
5.1 Dirección de arte.....	87
5.2 dirección fotográfica.....	90
5.3 Producción.....	93
5.4 Problemas resueltos .....	96
5.5 Aporte específico.....	99
5.6 Estrategias extensión.....	101
<b>Conclusión.....</b>	<b>103</b>
<b>Lista de referencias bibliográficas.....</b>	<b>108</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>110</b>

## Introducción

El presente Proyecto de Graduación (PG), titulado *Cine inmersivo. Un guion que incluye recursos de la sinestesia para incrementar el factor inmersivo*, tiene como eje principal el estudio de la sinestesia como recurso aplicable en el guion de cine para atraer la atención del espectador. Se trata de un análisis que abogará por definir y analizar los procedimientos efectivos para generar, además de controlar, emociones en el espectador.

Se centra especialmente en la problemática de que el creciente mercado audiovisual está sufriendo uno de sus mayores cambios a lo largo de la historia; hecho que comenzó con el surgimiento de las primeras pantallas de televisión y la especulación de que esto provocaría un desplazamiento del cine a un segundo plano. Si bien esta teoría fue refutada con el correr del tiempo, el uso de las pantallas de menor tamaño se vio incrementado en los últimos años a partir del uso del *streaming*, lo que impactó directamente en el consumo del cine y en los modos de su producción.

Respecto de los aparatos de televisor, las salas de cine ofrecen una experiencia distintiva donde el ser humano responde con todos sus sentidos a las distintas situaciones que se presentan. El simple hecho de trasladarse a un lugar físico diferente al del propio hogar cambia la experiencia globalmente. En el cine, el usuario requiere un mayor grado de decisión para observar la película y se produce un amplio espectro de emociones al ver una pantalla grande con el sonido adecuado y ninguna interrupción de por medio.

En los últimos años este paradigma se ha visto interrumpido: el consumo de productos audiovisuales se diversificó debido a la difusión cada vez mayor de las plataformas digitales y la implementación del sistema de *streaming*. Dicha tendencia, que hace años se viene incrementando, exige a los trabajadores de la industria cinematográfica adaptarse constantemente a nuevas tecnologías, nuevos medios e incluso a nuevos temas que afectan a la sociedad en general para hacer del cine un producto consumible.

Una de las posibles soluciones a esta problemática del creciente y diversificado mercado audiovisual viene de la mano de la implementación de ciertos recursos aplicados a la redacción del guion que hagan del cine una experiencia inmersiva. Uno de estos recursos es la incorporación de la sinestesia como procedimiento narratológico en la producción de guiones. La palabra sinestesia tiene su origen en la unión de los términos griegos *syn*, que en su traducción más fidedigna significa “junto”, y *aisthesis*, “sensación”, e indica una condición humana en la cual los sentidos se asocian de modo tal que un individuo es capaz de escuchar colores, ver sonidos o saborear formas. Un ejemplo de esto es la expresión “ya se acerca la navidad”, donde a “navidad” se le atribuye una característica corpórea que se mueve a través del espacio, si bien en términos concretos la navidad no se está acercando física sino temporalmente. De este modo, se observa el modo en que distintivos acontecimientos del lenguaje se presentan mezclando los sentidos humanos. Si bien en sus inicios la sinestesia surge como un recurso poético, con el correr del tiempo se la reconoció como una condición física presente en el 2% de los seres humanos. Además, existe una creciente investigación sobre el tema que intenta romper el tabú existente respecto a si es una enfermedad; esto ha permitido incorporar este fenómeno sensorial en distintas creaciones artísticas con el fin de enriquecerlas. Más allá de que denote una condición que se presenta en el ser humano, en su carácter narrativo la sinestesia es un procedimiento implementado en el mundo artístico, especialmente cuando en una misma obra se utilizan a un mismo tiempo diferentes medios artísticos como música, olores, luces, etc.

En esta línea artística, con el propósito general de producir contenidos más atractivos dentro del competitivo mercado actual del cine, se busca incrementar ciertas sensaciones del espectador por identificación con el producto audiovisual a través de su narrativa. Por tal motivo, la pregunta problema que guía este proyecto de grado se centra en la cuestión

de cómo crear un guion de cortometraje que incluya los efectos de la sinestesia para hacerlo más inmersivo de modo tal que pueda dar lugar a una propuesta de diseño.

En este sentido, entonces, el proyecto de grado se inscribe dentro de la Categoría de Creación y Expresión y en la Línea Temática de Diseño y Producción de Objetos, Espacios e Imágenes porque a partir del estudio de la sinestesia en tanto condición particular de la percepción humana apunta a la producción de un guion que la incluya como procedimiento narrativo con el fin de estimular los sentidos del sujeto receptor. El proyecto está categorizado de ese modo porque tiene en cuenta tres aspectos fundamentales: el teórico, el social y el práctico. Teóricamente reúne y vincula distintas teorías preexistentes sobre la escritura de guiones orientadas a estimular los sentidos; de este modo es posible identificar los principales factores que caracterizan tanto de la teoría audiovisual como la sinestésica. En este sentido, también se tienen en cuenta nuevas teorías científicas sobre la percepción de los sentidos a fin de explorar nuevos campos de conceptualización dentro del producto audiovisual. Desde el aspecto social, el presente proyecto de grado puede proporcionar a los profesionales cinematográficos una elaborada guía de pasos a seguir para realizar un producto audiovisual con mayor profundidad conceptual. Por otra parte, otorga una amplia mirada sobre la condición sinestésica colaborando a modificar la percepción que se tiene sobre las personas que la experimentan, al tiempo que se la considera como un nuevo recurso creativo. Por último, desde aspecto práctico, se pretende realizar un guion de cortometraje en el que se identifiquen los principales elementos que colaboran en la producción de un contenido audiovisual que busca incrementar el factor inmersivo. Esto es, la estimulación sensorial del espectador mediante la utilización de la teoría narrativa sinestésica.

El objetivo general del trabajo es, por lo tanto, la realización del guion de un cortometraje que incluya la sinestesia como método creativo para producir una experiencia más inmersiva. Dicho objetivo se presenta como una alternativa a la diversificación de técnicas

inmersivas que se están utilizando en el cine para atraer al espectador. Para desarrollarlo de manera efectiva y exitosa, se ha trazado una serie ordenada de objetivos específicos que permiten visualizar las sucesivas etapas de desarrollo del proyecto de grado. En primer lugar, se buscará identificar las principales teorías existentes sobre la escritura de guiones, prestando especial atención a aquellas que apuntan a un contenido sinestésico en sus creaciones, para definir cuáles son los elementos más importantes a la hora de crear un guion que busque provocar los estímulos en general e incrementar las sensaciones del espectador. En segundo lugar, teniendo a la base los estudios previos sobre la sinestesia, se establecerán las principales características homologables a la escritura de guiones. Como tercera instancia, se examinarán objetos cinematográficos que usen o retraten la sinestesia en su método creativo para lograr identificar cómo se puede optimizar la experiencia inmersiva. Por último, se realizará el guion de un cortometraje que incluya la sinestesia como método creativo.

En cuanto al estado de conocimiento de la temática elegida, se consultaron distintos Proyectos de Graduación y trabajos académicos producidos en el marco de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo que permitieron dar cuenta de los antecedentes relacionados a la materia que aborda el proyecto de grado en cuestión. Dentro de este ítem resultan significativos por su temática específica en primer lugar el trabajo de María González (2019), *Construcción de la ficción audiovisual a partir de la evocación de la nostalgia como recurso en favor del disfrute audiovisual*. Este proyecto busca encontrar la relación entre el sentimiento de nostalgia y la capacidad de atraer al espectador por medio de esta sensación. Este aspecto colaborará para definir cómo el uso de procedimientos narrativos específicos en la construcción de un guion afecta al espectador activando sus emociones. Éste es un tema significativo dado que se relaciona ampliamente con el presente proyecto de grado, pues presenta un punto en común: el estímulo de las emociones. En este sentido, el trabajo de González ayuda a comprender

cómo se construye esta relación entre guion-espectador con el fin de dar mayor profundidad al vínculo que se genera con el espectador a la hora de producir un cortometraje.

El segundo trabajo está ligado a la percepción del campo en el cual se va a posicionar el contenido del proyecto de grado; se trata de *Las nuevas modalidades de producción y recepción de productos audiovisuales, Un mundo convergente e hipermediatizado* de Sofia Puente (2019). En este trabajo, la autora muestra la evolución de los medios audiovisuales desde la televisión hasta la actualidad exponiendo cómo los distintos medios y cambios de paradigma han afectado el contenido y la forma de los productos audiovisuales en sí. Este proyecto colaborará en la construcción de un estudio de campo introductorio, así como con el conocimiento de los distintos factores que podrían influir en el presente proyecto de grado. Su importancia radica no solo por cómo plantea el problema de la hipermediatización, donde muchos factores afectan la percepción de la persona, sino también porque recopila información a tener en consideración en un proyecto que busca mezclar los sentidos para generar una mayor consolidación con el público.

Como tercer antecedente, Claudia Peláez (2018), en su trabajo *La dependencia tecnológica desde una perspectiva audiovisual, Las nuevas series como reflejo de las problemáticas contemporáneas*, expone cómo estas problemáticas son abarcadas por un producto audiovisual y utilizadas como guía para la búsqueda de una historia con la que las personas se puedan sentir identificadas desde algún punto de vista. En el mencionado proyecto se aborda la problemática de la dependencia tecnológica desde el punto de vista de dos series cuya narrativa invita al espectador a reflexionar sobre la fuerte influencia que tienen las tecnologías en la vida humana. Lo que cabe destacar es el uso que Peláez hace de hechos reales para generar en el espectador cierta reacción. Se trata, en última instancia, de la implementación de una estrategia susceptible de ser homologada a las estudiadas en el presente proyecto. Cabe recordar que el factor más determinante en la



realización de este guion será precisamente el de provocar los sentidos apuntando a la realización de una historia que permita al espectador sentir empatía por el personaje principal.

Para lograr esta empatía, se deberá comprender exhaustivamente cómo manejar la información de modo tal que permita acentuar las expectativas del público. Un proyecto de grado que resulta fundamental para comprender este aspecto es el de Valentina Schena (2018), *Falso documental y las redes sociales*. Este trabajo aborda la relación establecida entre la fotografía y los videos y la realidad que intentan representar, dejando al descubierto el uso que se hace de estas tecnologías, la intervención de procedimientos tecnológicos como retoques audiovisuales, el rol de las redes sociales. En última instancia, demuestra las dificultades e inconvenientes a los que se enfrenta una producción audiovisual al intentar representar la realidad. En este sentido, Schena plantea que la realidad es manipulada por quien produce estas imágenes y cuestiona hasta qué punto es posible engañar al espectador con un objeto audiovisual para hacerle creer que su realidad fue alterada. Esta pregunta está fuertemente vinculada con el objetivo del presente proyecto de grado dado que este busca analizar los procedimientos involucrados para que el espectador se sienta tan inmerso dentro del discurso audiovisual que sea capaz de cuestionar su propia realidad en base a lo que se plantea. Este hecho se ve diariamente, por ejemplo, en la manipulación que se realizan de las noticias, o los videos que son cortados y sacados de contexto, lo que muestra que la manipulación tecnológica es un recurso que se encuentra muy presente a nivel social.

Un aporte interesante y fundamental es el que realiza Carla Corbellini (2018) en *Wes Anderson y las nuevas tendencias* donde muestra cómo este director utiliza una dirección de arte artesanal en el cine postmoderno. A partir de este estudio, analiza el panorama actual concerniente a la realización de películas considerando el modo en que cada uno de sus cambiantes procesos afecta al resultado final y especialmente a los espectadores.

Uno de los factores que condiciona la recepción de un material audiovisual es el conocimiento por parte del espectador del origen de la producción: la recepción de producciones audiovisuales se ve afectada de diferente manera si esta fue realizada en Hollywood o creada por entes autónomos, los cuales no disponen de los recursos necesarios y tienen que solucionar aquellos problemas con creatividad para sacar el proyecto en cuestión adelante.

Luego de analizar los productos audiovisuales actuales en el mercado, se requerirá examinar la actitud de los consumidores. En esta línea, el proyecto de grado de Marina Bacci (2018), *Los prosumers, Otra clase de experiencia visual para el espectador*, da cuenta del cambio que han tenido los consumidores a lo largo del tiempo, un factor que condiciona la producción audiovisual y cuyo estudio es fundamental tener en cuenta. Actualmente, la información que se encuentra disponible en internet hace que en muchos casos ya no sea necesario estudiar carreras terciarias o universitarias para realizar algún tipo de oficio. Este es el caso de los *prosumers*, nuevos productores y creadores de contenido audiovisual que se suman a los existentes dentro del medio tradicional y que utilizan un lenguaje y técnicas distintas a las conocidas por los pioneros del cine. El trabajo de Bacci, entonces, colabora para comprender el cambiante mundo de los espectadores, para tener una visión más clara sobre el panorama actual del público objetivo, así como para analizar cómo influye esto en la producción del contenido audiovisual.

Otro antecedente importante para la realización de este proyecto de grado será el trabajo de Melina Angel (2017), *El lenguaje Audiovisual del siglo XXI, Narrativa y espectáculo visual*, quien indaga sobre distintas técnicas modernas usadas en el cine en relación con el guion. En esta línea, pretende responder a la pregunta de cuál es el rol del guion cuando la tecnología tridimensional y efectista también es protagonista.

Un tema central dentro del presente proyecto será el del conflicto que se genera al intentar establecer una asociación entre la condición humana y la narrativa cinematográfica

existente. Un estudio como el de Angel facilita, de manera considerable, información sobre las nuevas tecnologías que pueden ser usadas en la búsqueda de un lenguaje propio susceptible de ser utilizado por la narrativa como principal herramienta, así como las soluciones posibles a los distintos problemas que se presenten a la hora de representar distintas escenas. En relación con el guion, permite conocer cómo se combinan las nuevas tecnologías en los medios audiovisuales contemporáneos y así comprender en qué casos el uso de estas empobrece el resultado final, dejando de lado el contenido del producto audiovisual que debiera ser un pilar fundamental.

A través del guion que se propone realizar en el presente proyecto se busca crear diferentes sensaciones en los espectadores mediante la conjunción de distintos elementos: el sonido, la vista y la poesía que se crea a partir de estos. Estos elementos son utilizados en la producción de los videoclips para dar mayor profundidad en el entendimiento de las canciones. Este es un tema intensamente estudiado en el trabajo de Juan López-Ruiz Montes (2017). *El videoclip como herramienta de comunicación comercial en el siglo XXI, Reconfiguración y nuevas tendencias*. En este proyecto, López-Ruiz identifica los distintos cambios que han tenido los videoclips, tanto en su producción debido al uso de nuevas tecnologías, como en su reproducción por surgimiento de diferentes medios de difusión, y analiza cómo se fueron adaptando para convertirse en productos rentables. Este hecho es cada vez más determinante en la actualidad a la hora de fidelizar con algún artista debido a la sobrecarga de información existente. Este estudio servirá, entonces, como referencia para el presente proyecto audiovisual ya que permite conocer el lenguaje de los videoclips lo que puede ser de gran ayuda para enriquecer un guion basado en la conjunción de los sentidos.

Otro antecedente de gran importancia en el exhaustivo análisis sobre los guiones será el de David Quintero Monsalve (2016), *Una historia con múltiples protagonistas*, en el cual analiza el mercado cinematográfico y la necesidad de contar historias de forma diferente al

estándar clásico, consecuencia de la creciente demanda cinematográfica y la búsqueda por establecer nuevas técnicas dentro de este arte. Según este proyecto, el mayor conflicto se encuentra a la hora de no saber encarar una estructura alternativa, motivo por el cual el interés por contar historias de mayor complejidad narrativa precisa de una serie de conocimientos académicos en relación con la escritura de guiones para que al implementar y hacer uso de tales estructuras alternativas se llegue a un resultado óptimo. En muchos de los casos, esta práctica falla no sólo por la dificultad que conlleva su ejecución, sino también por la poca preparación con la que cuentan algunos escritores. Pero cuando funciona, muchos de esos casos llegan a ser películas de culto. Como ejemplo del triunfo de la ejecución de una correcta estructura narratológica alternativa se puede mencionar *Memento*, una película de Christopher Nolan que tiene varias innovaciones en su narrativa y que servirá más adelante para relacionar con el uso de la sinestesia como procedimiento en el cine de culto.

Un proyecto de grado que permitirá comprender el modo en que las tecnologías influyen en el mercado nacional de cine será el de Bautista Luchessi (2014), titulado *El impacto de lo digital en la producción audiovisual*. Este trabajo analiza en qué medida las tecnologías disponibles para grandes estudios a lo largo del mundo podrían proliferar en un pequeño mercado nacional y lograr expandirse en el futuro. En los últimos años las tecnologías se han difundido a casi todos los rincones del mundo por lo que se hace difícil pensar que alguna no esté disponible en un país globalizado como Argentina. Sin embargo, el mercado audiovisual latinoamericano siempre ha tenido dificultades técnicas por el poco presupuesto con el que cuenta. Debido a las dificultades económicas que habitualmente se enfrenta, el cine argentino ha sido moldeado para responder a los presupuestos disponibles, lo que lo ha llevado a obtener un contenido único. El texto de Luchessi servirá para poder diferenciar cuáles son los impedimentos que, paradójicamente, han enriquecido la cinematografía de bajo presupuesto en comparación a las megas producciones que, en

la mayoría de los casos, son muchas luces pero poco contenido. Se trata, entonces, de información clave para generar un guion acorde a las posibilidades económicas que se manejan.

Finalmente, uno de los antecedentes que más van a servir para poder comprender un sector específico de la teoría cinematográfica es *El suspenso psicológico. Cómo manipular al espectador mediante el montaje* de Pablo Naranjo (2011). Este proyecto de grado estudia los procedimientos narratológicos que se configuran para generar suspenso, centrándose en el aclamado director Alfred Hitchcock, considerando el padre de este género. Este trabajo colaborará para comprender el género cinematográfico de suspenso, género que se utilizará en la redacción del guion final.

En cuanto a los antecedentes que circunscriben su importancia a la elaboración del marco teórico, el presente proyecto de graduación se centrará en el trabajo llevado a cabo por una serie de guionistas. El primer autor a ser analizado será Syd Field, un guionista estadounidense en el cual muchos directores de Hollywood han basado la estructura de sus propios guiones. Por su parte, destacará Linda Aronson, una guionista australiana especializada en la redacción de guiones con narrativas no lineales. También se tendrá en cuenta el trabajo de Robert McKee, otro autor estadounidense mundialmente reconocido por su modelo triangular de estructuras narrativas. Otro de los autores que serán incluidos en la realización de este proyecto es Michel Chion, un aclamado compositor de música y crítico de cine, quien realizó una conferencia llamada *Aspectos de lo sensorial en el cine actual*. En esta presentación expuso sobre una tercera sensación que se produce de la mezcla de un sonido y una imagen específicos, que es utilizada constantemente cuando se quiere acentuar la emoción. Por ejemplo, los sonidos *foleys* que en muchos casos no son la grabación fidedigna del sonido que produce tal acción, sino una construcción artificial que pretende hacer más interesante el sonido a utilizar. Otro texto que va a permitir profundizar la

producción de guiones que apuntan a la provocación de los sentidos es *Las emociones cinematográficas en Bordwell* (2015) de Alberto Carrillo Canan, considerado como el padre de la teoría cognitiva del cine y un estudioso de la obra de los cineastas reconocidos. En dicho texto, Carrillo Canan profundiza sobre los sentidos humanos en su relación más amplia con el cine y analiza los modos en que el cuerpo responde ante un estímulo de varios sentidos, tema que se encuentra ampliamente relacionado con la condición sinestésica. En este marco teórico también se va a incorporar el texto del británico Mark Fischer, *Los fantasmas de mi vida* (2014), un escrito publicado por la editorial argentina Caja Negra. En un apartado sobre la cinematografía de Christopher Nolan, Fisher expone sobre los recursos que Nolan utiliza para contar sus historias, lo que sirve para identificar varios términos académicos actuales e incorporarlos en la producción del guion que se presentará en los próximos capítulos. Tal es el caso de “fantasmas”, que en términos tecnológicos representan la información que existe en la internet sobre los distintos usuarios y en términos cinematográficos refiere a los vacíos narrativos que Nolan utiliza para atraer al espectador en su incesante deseo de respuestas a preguntas sin respuesta que él mismo plantea.

Para el marco teórico adyacente se incluyen tres tesis de otras casas de altos estudio en las cuales se analiza la condición de la sinestesia en las personas desde distintos puntos de vista. El primer trabajo profundiza sobre el carácter biológico de esta condición, es decir, estudia de qué manera funcionan los órganos de los sentidos en estas personas, cómo está constituida su biología para actuar de modo diferente al general de las personas y cómo responden a los distintos estímulos de forma que sus sentidos se cruzan. El segundo investiga la sinestesia desde su relación con la psicológica; se trata de un estudio de la mente humana en relación a esta forma distinta de percibir a través de los sentidos que profundiza en el inconsciente como objeto de estudio. Finalmente, el tercer trabajo es una tesis que retrata el factor del aprendizaje

mediante la sinestesia a partir un estudio realizado sobre un grupo de jóvenes en los cuales se implementó este método para ver si efectivamente podría ayudar al aprendizaje. Todos estos proyectos, además de su actualidad, presentan un lado teórico y otro empírico, por lo que servirán como pilar fundamental para comprender la sinestesia y poder trasladarla al mundo cinematográfico.

En razón de todo lo expuesto, el presente PG está estructurado en 5 capítulos, cada uno de los cuales se circunscribe a una etapa del desarrollo efectivo del mismo. En el capítulo uno se van a presentar los distintos textos y autores que van a aportar a la realización de este proyecto en el ámbito de la escritura de guion. En este sentido, entonces, se van a abordar las principales características de un guion y las diferentes estructuras posibles de construcción.. Para este apartado se utilizarán algunos autores que sientan las bases sobre lo que se reconoce como guion y que especifican los principales puntos en su producción para alcanzar un resultado óptimo. Pero también se desarrollará un avance mínimo sobre la noción de la sinestesia como condición de percepción y su posible participación en el ámbito del cine.

El capítulo dos se enfocará en el estudio de los antecedentes facultativos y extra-facultativos. Se hará mención a los textos que van a permitir comprender de modo más íntegro la teoría planteada en el marco teórico, considerando en primer lugar las distintas teorías existentes sobre la producción de guion con relación a los conceptos abarcados por la sinestesia para, seguidamente, dar cuenta de los distintos análisis que se tienen sobre esta condición humana. Respecto de la sinestesia como condición de percepción se puede adelantar que existen diferentes grados. La sinestesia de primer grado es vivenciada por el 2% de la población, de forma continua e ininterrumpida a lo largo de su vida. En cambio, para otras personas esta condición se puede presentar en ciertos momentos y luego desaparecer, como sucede en la mayoría de los casos. Cuando la realidad presenta estímulos que afectan los distintos

sentidos a la vez es posible vivenciarla de modo sinestésico, como los ejemplos mencionados anteriormente donde esta condición se presenta en el lenguaje. En este apartado se va a profundizar en el término desde distintos puntos de análisis. Uno de ellos será el biológico que estudia cómo se produce este fenómeno a nivel corporal y cuáles son los factores físicos que afectan a las personas para presentar esta condición. Otro factor a tener en cuenta será el psicológico que profundiza en el aspecto cognitivo, basándose en estudios en los que se aspira a comprender cuáles son las demostraciones empíricas de la sinestesia, además de los tipos existentes y el origen de ésta. Finalmente se llevará cabo un análisis, a partir de ciertos estudios, sobre cómo podría afectar la sinestesia aplicada en métodos de enseñanza para, en una segunda instancia, comprender el alcance de sus beneficios al incluirla como técnica creativa en otros campos de estudio. De este modo, se podrá establecer cuáles son las principales reglas homologables entre esta condición y la escritura de guiones. Por último, con esta información recopilada, se podrán establecer una serie de parámetros a ser aplicados en la redacción del guion con la intención de que esté orientado a provocar al espectador haciéndole pensar activamente en diferentes posibles modos en que se desenvolverá la historia. Las suposiciones que el espectador va creando como respuesta a lo que percibe en la pantalla son las que representan el fenómeno sinestésico, pues son sensaciones que el espectador origina con base en la información que tiene pero que no en todos los casos se condice con la resolución que se presenta efectivamente en el film. Tal es el caso de lo finales ambiguos donde cada persona decide qué pensar, aunque en la mayoría de los casos la respuesta tiene más relación con sus experiencias personales que con la historia representada en la película.

En el capítulo tres se va a identificar el escenario de competencia del proyecto, analizándose los diferentes cortometrajes o guiones que utilizan recursos sinestésicos



en sus métodos creativos con el fin de comprender cuáles son los elementos y procedimientos utilizados que funcionan de modo efectivo. Esto permitirá delinear cuáles de ellos podrían ser optimizados y utilizados en la búsqueda de un contenido más inmersivo. Existen representaciones en el cine actual, películas de directores como Gaspar Noe, que apuntan a la mezcla del sonido y la imagen como principales aspectos para provocar esta sensación; mientras que otros, como Christopher Nolan, apuntan a la sinestesia desde un aspecto narrativo relacionado con las expectativas que el espectador se crea según el escenario presentado y prestando especial atención a mantener la intriga a través de la tensión del conflicto. Finalmente, un punto importante en esta sección del proyecto será la identificación del público objetivo al cual va a estar orientado el guion. Se estipula reflexionar sobre productos audiovisuales ya existentes que recurran a la sinestesia o la utilicen en su método creativo con el fin de comprender cuáles son los espectadores que están consumiendo estos proyectos y cómo se podría ampliar dicho público. También se buscará definir qué espacio dentro del mercado puede satisfacer este tipo de producción basada en la teoría de la sinestesia narrativa como recurso literario. Este aspecto específico del uso de la sinestesia en el cine se contrapone a su actual uso, caracterizado principalmente por el cruce de las imágenes con el sonido que, además, en la mayoría de los casos se encuentra enmarcado dentro de los géneros de ficción y documental. El cortometraje que aquí se presentará estará orientado hacia el suspenso, debido a que este es un género que no ha sido explotado aún en relación con la sinestesia. El capítulo cuatro estará dedicado íntegramente a la escritura del guion. Este proyecto pretende ocupar un espacio vacante en el mercado de cortometrajes que apelan al uso de esta condición perceptiva, y estará fundamentado en la premisa de la sinestesia como un recurso literario con el fin de proponer una nueva técnica dentro del género suspenso para cortometrajes. Dentro de este apartado se va a realizar una descripción

de los personajes principales, además de una sinopsis que permita comprender un panorama general de este audiovisual. Luego se procederá con un análisis exhaustivo de las decisiones tomadas dentro del guion, continuando con un apartado dedicado a la dirección y sonido que permiten comprender con mayor profundidad el diseño que se presenta.

Por último, en el capítulo cinco se va a profundizar en los departamentos asociados a la elaboración de un producto audiovisual tales como departamento de arte, fotografía y producción con el fin de señalar la visión que tiene como fundamento este filme en su búsqueda de un lenguaje cinematográfico. También se incluye un apartado que expone los principales problemas resueltos a la hora de elaborar el presente proyecto de grado y los posibles alcances que pudiera tener en vistas a alcanzar una mayor claridad sobre una etapa futura de evolución del mismo. Por último, se van a definir los aportes profesionales y disciplinarios que presenta el proyecto para configurar una conclusión significativa que de cierre.

El carácter innovador de este proyecto se encuentra en la incorporación de un fenómeno ya estudiado en la última década: la sinestesia. Si bien es un tema tabú por la falta de conocimiento al respecto y la asociación de ésta con una enfermedad, su incorporación al procedimiento creativo de la escritura de guion apunta a darle al espectador una experiencia que cruza los sentidos y excede el uso convencional de los mismos.

## **Capítulo 1. Marco Teórico**

Desarrollar un proyecto de grado que tiene como objetivo final la producción de un guion audiovisual requiere tener en consideración algunas cuestiones teóricas fundamentales que permiten especificar las características propias de un guion y las distintas estructuras existentes. Pero dado que el guion que aquí se propone pretende incorporar como recurso elementos que exceden el ámbito cinematográfico, como es el caso de la sinestesia, también será necesario explicar en qué consiste esta noción y cómo se ha desarrollado en el cine.

### **1.1 ¿Qué es el guion cinematográfico?**

Si se realizara una analogía entre una canción y una película, tomando como ejemplo alguna canción actual sin mayor contenido y que apunta a ser ampliamente comercializada poniendo la atención únicamente en su musicalidad, podría apreciarse que se trata de un fenómeno recurrente también en el cine. Actualmente, las producciones que cuentan con un alto presupuesto pueden llevar a cabo grandes inversiones en el aspecto visual, sonoro y tecnológico, dejando de lado el aspecto narrativo que es el que le da el peso conceptual al elemento artístico.

En las últimas décadas el cine ha devenido un producto en el que predomina el aspecto visual y sonoro. Las mega producciones que cuentan con un alto presupuesto ponen en funcionamiento lo mejor de la tecnología actual para lograr efectos hasta el momento no vistos en el cine. En muchos casos, haber acentuado el foco en lo visual y sonoro ha llevado a descuidar el aspecto narrativo. La velocidad con la que se vive hoy y la necesidad que todo se vuelva rápidamente un producto de mercado altamente comercializable influye en que el peso del factor narrativo se vea cada vez más diluido. Ante esta situación, el presente proyecto de graduación busca llegar a un punto de equilibrio: propone la

realización de un producto cinematográfico visualmente interesante y atractivo que a su vez tenga respaldo teórico en su contenido narratológico para así generar un objeto artístico completo. Es decir, se intenta poner en valor el lugar del guion dentro de la estructura filmica.

Es importante entonces realizar un repaso por las teorías más significativas acerca las principales características que debe tener un guion. En este sentido, Syd Field señala que el guion es “una historia contada en imágenes”. Y agrega: “es como un *nombre*: trata de una *persona* o personas en un *lugar* o lugares, haciendo una <<cosa>>. Todos los guiones cumplen esta premisa básica. Una película de cine es un medio visual para dramatizar un argumento básico. Y como en todas las historias, se divide claramente en *principio*, *medio* y *fin*” (2002, p. 13). Estas secciones que menciona Field se denominan “actos” y se presentan, entonces, como planteamiento, confrontación y desenlace. Pero además, Field señala que los nudos de la trama, que son dos, ocurren en el paso del planteamiento a la confrontación, y de la confrontación al desenlace, y representan un incremento del conflicto en su paso a cada una nueva etapa del guion.

Linda Aronson (2000) le otorga un lugar fundamental al guion, al trazado de un plan general que luego se irá complementando con los detalles específicos. En este sentido señala que “con un guion, así como con un dibujo o una maqueta de arquitectura, se empieza con algunos trazos atrevidos, concluyendo en un diseño más general, para después gradualmente empezar a llenar los detalles” (2000, p. 61). Desplegar un plan general con un relato fue exhaustivamente premeditado permite que las distintas situaciones que ocurren dentro de un producto audiovisual terminen por relacionarse y unirse en un final que genere impacto en el espectador. Además del correcto trazado, Aronson sugiere que lo más relevante a tener en cuenta, conforme cualquier guion que presente algún tipo de estructura, es que todo se trata en última instancia de las emociones; específicamente sobre administrar las emociones del espectador de la forma más fría y controladora posible,

de manera tal que éste responda a lo que el escritor le propuso y en el momento en el que se lo propuso. Pero también la acción ocupa para ella un lugar relevante; la entiende como el punto que define cuál es la motivación del personaje principal. Según la tradición, esta acción, lleva al personaje a atravesar la historia, lo define ya sea para bien o para mal. Sin embargo, Aronson considera que las historias ya no son simplemente atravesadas por el protagonista en busca de redención, de un final satisfactorio, sino que en este trayecto el personaje principal debe pasar por un cambio al ir resolviendo las tramas propuestas. Por otra parte, Aronson también tiene en cuenta las diferentes estructuras que rigen los distintos medios visuales, como televisión, computadora, teléfonos, etc. Estas estructuras varían en cada formato con el fin de diferentes necesidades, como es el caso de la televisión donde se divide en cinco actos –o hasta siete– para incorporar dentro de la narrativa los espacios comerciales que en muchos casos utilizan casi el mismo espacio que el de programa.

Según Robert Mckee (2009), el guion propone principios y no hace lo propio con las normas, por lo que el trabajo de un guionista no debe seguir el modelo de una obra bien realizada, sino que debe estar hecho según los principios que adopta este arte. Por ende, los expertos al reconocer las bases fundamentales pueden romperlas con conocimiento para llegar a resultados únicos. El guion, en última instancia, propone formas eternas y universales, no fórmulas, por consiguiente cualquier teoría que propaga un éxito comercial no tiene sentido, pues a pesar de las tendencias, nuevas versiones y secuelas, si se hace una revisión de toda la cinematografía de Hollywood se podría vislumbrar que existen varios modelos narrativos pero ningún prototipo establecido para alcanzar el éxito. Este solo se consigue comprendiendo las bases de este arte para dar rienda suelta al talento. A diferencia de las historias estereotipadas que limitan la experiencia a una cultura específica lo que restringe drásticamente el público objetivo, el guion propone arquetipos implicando

ciertas experiencias humanas universales con las cuales los espectadores se puedan sentir identificados por la cercanía que generan.

El guion necesita ser minuciosamente realizado teniendo en cuenta una cierta economía de la escritura ya que, generalmente, las mejores soluciones son elegantes por su simpleza. Pero además, esta economía se debe a que el guion es un texto que está en una etapa inicial, que luego será entregado a otros profesionales para que trabajen con él y lo puedan convertir en realidad. El guion propone la realización de este arte y las técnicas a seguir para su realización, pero no especula sobre su comercialización ni traza estrategias de circulación comercial. Una buena historia está pensada en función de buscar una calidad artística insuperable, mas no en el hecho de buscar el éxito artístico, pues esto solo llevaría a la redacción de estereotipos. De tal forma, es factible sostener que es característico de los buenos guionistas revisar incansablemente el guion para que esté lo más preparado posible para realizadores y actores. Una obra mal acabada por la presión del mercado invita a ser modificada, mientras que ante una obra perfecta nadie quiere hacer cambios por más que estos no generen complicaciones en su producción.

Tener en consideración al espectador también es un punto significativo para Mckee (2009). Tras años de concurrir a estrenos de cine, ha podido comprobar que el espectador ante una película no va a esconder sus emociones por miedo a ser juzgado, más bien desarrolla una respuesta directa que expresa la emoción que se produjo realmente. Además, a su juicio, el espectador no es únicamente sensible ante una escena, sino que al caer las luces su coeficiente intelectual aumenta en función de intentar descifrar el enigma propuesto por la película; y esto debe ser altamente considerado. Ninguna película puede funcionar si no se consideraron con anticipación las posibles reacciones y expectativas del espectador.

Una historia bellamente narrada es una unidad sinfónica en la que la estructura, el entorno, el personaje, el género y la idea se funden sin costuras. Para encontrar su armonía, el escritor debe estudiar los elementos de la historia como si fueran instrumentos de una orquesta, primero por separado y después como los componentes del concierto. (Mckee, 2009, p. 29).

## 1.2 Estructuras

La estructura narrativa clásica es el pilar fundamental de toda historia cinematográfica y consta de tres partes: planteamiento, confrontación y desenlace. Según la estructura narrativa clásica una línea de acción dramática que presenta un solo protagonista se desarrolla teniendo como eje ese único personaje el cual atraviesa un conflicto que lo lleva a un punto clímax donde se produce un cambio radical. Si bien la mayoría de las películas se basan en esta estructura, no obstante, muchas de ellas no responden a este paradigma. Existe una corriente cinematográfica en la que las películas contienen más de una línea de acción dramática o que la línea de acción dramática es ambigua; en estos casos las estructuras dramáticas se clasifican según la cantidad de estas líneas presentes y la disposición de las acciones dentro de estas.

El principal referente en lo concerniente al estudio de las estructuras dramáticas es McKee quien, en su texto *El guion* (2009), explica que una esta estructura, es una selección de momentos sacados de la vida de los personajes que se disponen para crear una secuencia planificada con la intención de generar emociones específicas en el espectador y expresar una visión concreta. Pero además, McKee despliega una descripción de conceptos bases que son claves para comprender dichas estructuras. En primer lugar señala que un “acontecimiento” es generado por una acción específica, dramática, de modo tal que afecte a los personajes dando paso a la aparición del “conflicto”. La selección de los acontecimientos no puede ser azarosa, sino que debe representar el punto de vista que se tiene en torno al conflicto principal. Pero además, estas acciones deberán responder a una composición narrativa, parecida a una composición musical en la cual se disponen los instrumentos de modo tal que sea posible controlar el ritmo de la pieza. En este sentido, es necesario considerar que una acción dramática genera un cambio en la vida de un personaje que se verá reflejado en cambios en los valores narrativos: cualidades universales de la vida humana representadas en el relato pueden dar un giro tan abrupto,

ya sea en sentido positivo o negativo, que alteran la resolución del producto audiovisual. Cuando un acontecimiento se produce a través de un conflicto, en un espacio relativamente continuo, cambiando por lo menos uno de los valores narrativos de forma sustantiva, da lugar a una “escena”; en un escenario perfecto cada escena responde a un acontecimiento narrativo. El “golpe de efecto”, por su parte, es introducido para producir un cambio en la actitud del personaje en relación con una acción/reacción. Uno a uno estos comportamientos cambiantes van dando forma a los giros dentro de la escena. Cuando una serie de escenas culminan con mayor fuerza que otras se está en presencia de una “secuencia”. Y, según explica Michael Chion (1992), una serie de secuencias que alcanza su punto más importante en una escena clímax, generando un cambio de valor mayor que cualquier anterior, se constituye como un “acto”. El “clímax narrativo” está construido en base a una serie de actos que unidos forman el clímax del último acto. Después de ello, hay un cambio completo e irreversible.

Para crear una estructura dramática se deberá comprender en profundidad el relato que se quiere contar y elegir entre opciones diversas de dirección la correcta. La “estructura o trama” será el qué y el cómo de una historia a representar. El diseño clásico muestra las acciones que ocurren alrededor de un personaje principal el cual se enfrenta a fuerzas contrarias en la búsqueda de su objetivo, a través de una línea de tiempo y dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta alcanzar un final absoluto e irreversible. A este conjunto de elementos se le llama “arquitrama”. Sin embargo, existen otros tipos de clasificaciones como la “minitrama”, en la cual el guionista utiliza el minimalismo para tomar los elementos del cine clásico y reducirlos a su expresión más simple, y la “antitrama”, una representación cinematográfica de la antinovela en la cual se contradicen las normas tradicionales con el fin de explotar otros aspectos.

Respecto de la arquitrama, McKee sostendrá que “es la carne, las patatas, la pasta, el arroz y el cuscús del cine mundial” (Robert McKee, 2009, p. 40). Es decir, que tal estructura



se constituye como la base fundamental para la elaboración de guiones, presentando diferentes características que le permiten diferenciarse del resto. Una de estas características es el final cerrado, el cual responde a todas las dudas anteriormente planteadas por el relato con el fin de atraer al espectador que gusta de un final completo e irreversible, dando un cierre a todas las sensaciones que se plantearon.

Según Mike Figgis (2008), otra característica particular de la arquiteca es la importancia que da al conflicto externo, destacando la forma en la que el personaje principal se enfrenta a fuerzas ajenas presentes en el mundo, como otras personas, instituciones, etc. Dado que se trata del protagonista, toda la historia gira en torno a su conflicto y, consiguientemente, en tanto es activo en relación con lo que le ocurre y está en la constante búsqueda de algo que va a generar su cambio interno, produce acciones que influyen sobre el entorno que le rodea. La arquiteca toma un punto en el tiempo como inicio para que luego la historia avance de una forma relativamente lineal y con un fin específico. En esta estructura se acentúa la relación causal como modo de explicar el suceder de los eventos; esto es, en base a una red de acciones que desencadenan otras similares la historia avance hacia el clímax, y toda la serie de sucesos, ya sean pequeños, grandes o imperceptibles, se relacionan entre sí hasta el final del relato.

La minitrama, por su parte, presenta varios puntos en común con la arquiteca pero tomados desde otra perspectiva. Uno de los casos es el final abierto, predominante en estructuras dramáticas de este tipo, por lo que la mayoría de las preguntas que formula el producto audiovisual son respondidas, mientras otras quedan abiertas con el fin de dejar este espacio a disposición del espectador, para que él pueda formular sus propias respuestas condicionado por su experiencia personal.

A pesar de presentar, por lo general, conflictos externos al protagonista, en la minitrama los conflictos de mayor peso serán de carácter interno, generando así la mayoría de las acciones en relación con los traumas personales del personaje principal. (Figgis, 2008). En

este tipo de estructura, pueden, además, estar incluidos protagonistas múltiples. En este caso, la trama se dividiría en diferentes partes a lo largo del filme aunque sosteniendo un hilo en común. Este diseño reemplaza, a través de varias tramas secundarias que se van organizando como las piezas de un rompecabezas, el sube y baja de emociones que produce la arquitecra.

En muchos otros casos, la trama de una minitrama está representada por un protagonista que se muestra pasivo en relación con el objetivo a alcanzar, lo que le otorga una estructura ocasionalmente ambigua. Otro esquema que le da ambigüedad a la trama es cuando se presenta un personaje caracterizado por dejarse llevar por las situaciones, que no responde con acciones claras para llegar de un punto A un punto B, lo que va mostrando su modo de ver el mundo.

Otro de los principales ejes de la minitrama a tener en cuenta es el de la realidad incoherente donde las acciones no están relacionadas completamente de forma lineal para llegar a un resultado, sino más bien focalizadas en representar un mundo que responde, en última instancia, a la identidad artística del escritor. Por lo tanto, a pesar de presentar condiciones que no son naturales según el mundo real, son tomadas como válidas por el espectador dado que son puestas en la película como condiciones establecidas.

Finalmente, la antitrama se caracteriza por presentar un tiempo no lineal, generando intriga en el espectador a través de la confusión que en muchos casos sirve para incorporar planteamientos artísticos que no son muy claros en su narrativa, pero son fuertes visual y significativamente. Según las teorías cinematográficas clásicas, toda película debe contemplar un inicio, desarrollo y desenlace, aunque no necesariamente en ese orden; precisamente de la posibilidad de no mantener ese orden se vale la antitrama como recurso para llamar la atención del espectador. Según McKee, "contratiempo es una nueva versión contemporánea de la antigua idea de carácter es destino; la noción de que nuestro sino está marcado, de que las consecuencias finales de nuestra vida quedaran determinadas

por la naturaleza única de nuestro personaje” (McKee, 2009, p. 44). En la antitrama predomina la casualidad, lo que lleva a poner el foco de atención en resultados aleatorios para las distintas acciones que proporcionan los personajes, con el fin de mostrar la naturaleza fortuita que en muchos casos representa el mundo real, esto es acciones sin objetivos claros que generan reacciones inconexas.

### **1.3 Sinestesia**

La sinestesia suele ser un recurso utilizado como instrumento narratológico en los guiones de cine con el fin de atraer la atención del espectador. Sin embargo, la sinestesia es, en primera instancia, una condición fisiológica particular que afecta la percepción humana. Como tal, ha sido estudiada por variados científicos y teóricos a lo largo del tiempo. El término sinestesia fue descrito por primera vez en 1880 por Francis Galton, primo de Charles Darwin, quien no le otorgó una importancia significativa pues consideraba que se trataba o bien de un engaño por parte de los pacientes o, lo que es peor, de la presencia de rasgos esquizofrénicos. Estas observaciones proporcionaron una mirada restringida sobre la sinestesia, que en gran medida estigmatizaba a las personas que padecían esta condición, mantuvo la investigación detenida por muchos años. Sin embargo, eso cambió en las últimas décadas. Vilayanur Ramachandran (2003), por mencionar a algunos de los científicos que actualmente estudian la sinestesia, es un neurólogo indio que estudió esta condición perceptiva en profundidad. Mediante investigaciones científicas, demostró que la sinestesia es una sensación genuina, presente con mayor frecuencia en personas de carácter creativo o artístico, que puede incluso ser potenciada con el uso de drogas psicoactivas. Una primera explicación de este fenómeno consideraba que se trataba de una problemática de orden genético, por lo que algunas familias podrían presentar mayor disposición a desarrollar esta condición. Luego se consideró que se trataba de un factor asociado a la niñez, producido por el hecho de jugar con formas redondas, triangulares,

cuadradas, cada una con un color que la representa, lo que fue generando así una asociación entre forma y color que se proyectaría a percepciones futuras. Otros tipos de teorías consideran que la sinestesia está más bien relacionada al uso de asociaciones metafóricas del lenguaje, tales como *La navidad se acerca*. Este tipo sinestesia narrativa será un punto fundamental en la construcción de este proyecto de grado. Según Ramachandran (2003), se han realizado múltiples estudios para ver si la percepción sinestésica realmente se presenta físicamente o si más bien se trata de respuestas a las memorias internas de cada individuo. El propio Ramachandran junto a su equipo de investigadores llevaron adelante, en 1999, una serie de estudios al respecto sobre un número de pacientes. El mismo estaba guiado por una pregunta central: se trata solo del recuerdo o es posible visualizar el color como si estuviera presente. La respuesta fue diversa: algunos pacientes aseguraban que veían los colores, otros afirmaban que apenas, mientras que otro grupo sostenían que podían ver el color claramente aunque sabían que en efecto no había color, lo que demostraba que en cierta manera estaba asociada a la memoria. (Ramachandran, 2003, p. 53).

El experimento realizado por el neurólogo indio deja más dudas que certezas ya que no puede definir por qué causa algunas personas experimentan este fenómeno y otras no. Uno de los principales motivos que se investiga está en relación con la teoría de las conexiones cerebrales cruzadas según la cual la zona del cerebro encargada de procesar los colores, conocida como V4, se encuentra ubicada muy cerca de la zona donde son procesados los números. De ahí que se considera que esta proximidad en algunos casos podría estar tan cerca que genera este tipo de percepción. En otros casos más extraños, la zona V4 que también se encuentra cerca de la región donde se procesan los distintos sentidos, como el centro auditivo en el lóbulo temporal, lo que podría considerarse como la causar de que se genere el cruce sonido-color.

Otro experimento realizado consistía en presentar números a pacientes sinestésicos, el mismo número repetido varias veces pero con ciertas variaciones de contraste. El resultado fue que en los casos que el número presentaba bajo contraste el paciente podía identificarlo pero no percibir un color, lo que llevó a la conclusión de que el estímulo era lo suficientemente fuerte para activar la región de los números, pero no la zona V4. Finalmente, a través de otros estudios, se descubrió que si a los pacientes se les mostraban números romanos no lo asociaban a un color; por lo que se determinó que la asociación de números y colores no responde a un factor numérico sino más bien a un factor de grafema visual que genera la aparición de colores. (Ramachandran, 2003).

Como se mencionó, la condición sinestésica también podría estar asociada al uso de las metáforas del lenguaje debido a se presenta siete veces con más frecuencia en personas creativas y, casualmente, una característica que estas personas presentan en común es precisamente la facilidad para generar metáforas. Otro factor que podría explicar el hecho de que esta condición se dé mayormente en artistas es el desarrollo de altos niveles de percepción en la búsqueda de una abstracción conceptual, lo que generaría una evolución neuronal por la constante práctica de integrar distintas áreas del cerebro que de otra forma no entrarían en relación. En el hemisferio cerebral izquierdo existe una región llamada giro angular; esta sección, la cual es desproporcionadamente mayor en los humanos tomando como punto comparativo los monos, fue evolucionando al asociar los estímulos en distintas zonas del cerebro para adaptarse a funciones muchísimo más abstractas como sucede con el uso de metáforas. El psicólogo Wolfgang Kohler diseñó un experimento en el cual presenta dos objetos, uno posee formas más bien redondas, contorneadas, suaves, mientras que el otro presenta formas anguladas, finas y firmes. El experimento consiste en asignar un nombre a cada objeto, a elegir entre los nombres Kiki y Bouba. El resultado indicó que el 98% de los sujetos asoció el nombre Kiki al objeto con formas anguladas, mientras que el nombre Bouba fue vinculado al objeto con formas redondas. Según Kohler,

este resultado se explica por la forma en que el cerebro asocia las formas onduladas del sonido Bouba. Considera que al ser reproducidas por los labios generan curvas delicadas, mientras que al pronunciar Kiki los labios dejan de tener un rol protagónico y los dientes influyen en la reproducción del sonido agudo. Esto indicaría que el cerebro presenta asociaciones predeterminadas abstractas que influyen en la percepción de cada elemento al ser interpretado desde distintos puntos de vista por una misma persona. Un estudio reciente descubrió que algunas personas que presentan un problema en el giro angular pierden la capacidad para asociar los nombres Kiki y Bouba a los objetos. De lo expuesto se desprende la importancia que esta zona del cerebro representa en el fenómeno de la sinestesia.

#### **1.4 Sinestesia cinematográfica**

Según la Teoría Gestalt, que estudia los modos en que el cerebro humano configura los distintos estímulos para darles forma y sentido, la primera información que reciben las personas es gracias a los cinco sentidos; en base a esto, la mente humana tiende a ordenar los distintos conocimientos con el fin de comprender la realidad. Este juego entre el orden y desorden es lo que alerta la percepción.

El teórico cinematográfico Michael Chion (2009) estudió en profundidad la relación entre el cine y los sentidos basado en la teoría de que, aunque esté compuesto de imágenes y sonidos, lo que el cine en realidad transmite son las sensaciones creadas por la relación de estos dos elementos. En su artículo *Aspectos de lo sensorial en el cine actual*, Chion considera al cine como una experiencia sensorial la cual, gracias a las nuevas tecnologías, ha evolucionado más allá de sonido e imagen. Frecuentemente, el sonido utilizado en las películas narrativas no responde al sonido que se escucharía si la escena ocurriera en la realidad, sino a una invención que tiene

como finalidad conmovier al espectador. En estos casos, el sonido no solo cumple una función estética, sino también psicológica.

El espectador de un filme reconoce los sonidos como verdaderos, efectivos y adecuados no cuando reproducen lo que podría escucharse en la misma situación en la realidad sino cuando convocan, expresan (recuperan) las sensaciones -no necesariamente audibles- asociadas a esta situación. (Chion, 2009, p.14).

De la unión de estos dos factores, sonido e imagen, surge un nuevo elemento híbrido. Es altamente desconcertante para el ser humano que las acciones no estuvieran acompañadas de sonidos; en última instancia éstos se reproducen en el imaginario. Un ejemplo es el caso de la lectura silenciosa de un libro donde en la mente se hace presente una voz, o al ver un relámpago imaginarse el sonido del trueno. Esta profunda relación pretende construir un lenguaje cinematográfico que apele a ese espacio imaginario como respuesta mental a la visualización de una imagen sin sonido o al sonido sin imagen. Otro ejemplo para reflexionar recae en la función de los videoclips, donde el hecho de escuchar una canción acompañada de imágenes repercute de manera diferente en el oyente y permite no solo entender e interiorizar de forma más efectiva el mensaje que se quiere transmitir, sino también una respuesta emocional mucho mayor.

El cine ha tenido muchos cambios desde sus comienzos, y en los últimos años los productos audiovisuales se presentan ya en formatos diferentes no solo por el surgimiento de una serie de plataformas de distribución novedosas, como Netflix, HBO Go, Amazon Prime, Cine Ar, Onda Media, etc., sino además por la proliferación de distintos medios de reproducción diferentes a la tradicional pantalla, tales como celulares, tabletas, computadoras portátiles, pantallas de publicidad, etc. El surgimiento de estos nuevos medios y dispositivos llevó, a través de los años, necesariamente a la modificación de los productos audiovisuales mismos. Pero, si bien las historias rápidas que surgen en Instagram están muy lejos del cine mudo en blanco

y negro con el que comenzó todo, comparten muchos puntos en común: ambos buscan entretener, conmover, sorprender al espectador, valiéndose de la tecnología que disponen. El lenguaje audiovisual ya está tan presente e interiorizado en la vida de los humanos que avanza a una gran velocidad: lentes de realidad virtual, salas de cine 5d, proyecciones holográficas, películas grabadas en 360°, etc. que estimulan los cinco sentidos. (Chion, 2009). Es evidente que la focalización está dirigida a la producción de determinadas tecnologías para aumentar la experiencia del cine. A esto se suma un claro cambio de paradigma que se está produciendo en los espectadores quienes, lejos de ser meros espectadores pasivos, tienden a erigirse como prosumidores, esto es, espectadores que consumen, a la vez que producen, información accesible que contribuye a que cualquier persona pueda realizar sus propios productos audiovisuales sin necesidad de muchos recursos. Esto los convierte en factores influyentes en innovaciones de producción.

Las bases estructurales sobre cómo construir una película fueron estudiadas por grandes teóricos cinematográficos y serán utilizadas en la construcción del diseño de este producto audiovisual. Luis Buñuel, por ejemplo, escribió sobre la relación entre el cine y la poesía. *Un perro andaluz* era el título de una serie de 22 poemas surrealistas que de haber sido publicado hubiera causado gran conmoción en el mundo de la poesía por su originalidad. Sin embargo, bajo el mismo nombre estrenó un producto audiovisual creando un nuevo lenguaje sin precedentes, experimental, provocativo, fuera de serie, que cambió, según sostiene Chion (2009) la visión que se tenía sobre el cine hasta ese momento. La importancia de *Un perro andaluz* reside en la obra literaria que lleva detrás, la cual propone un nuevo lenguaje en su escritura – antecedente clave respecto de las creaciones del proyecto de grado, pues ayudan a entender cómo se construye un producto audiovisual innovador.



El texto *El cine como instrumento de poesía* de Buñuel profundiza sobre estos temas y aborda la cuestión del montaje, otro elemento que tiene gran importancia dentro de un producto audiovisual al evidenciar el ritmo con el cual el espectador recibirá los estímulos. El montaje constituye la etapa final que une todas las distintas capas de un largometraje en un único objeto artístico donde se abarcan todos los temas necesarios para construir una película desde su base. Su importancia radica en que la forma en que estos elementos se unen va a tener como resultado el éxito o fracaso del proyecto en cuestión,. En esta construcción, la poesía ocupa un lugar fundamental ya que el cine es poesía que se transmite a través de imágenes y sonidos. Según Buñuel, “el cine es un arma maravillosa y peligrosa, si la maneja un espíritu libre, es el mejor elemento para expresar el mundo de los sueños, de las emociones, del instinto.

El mecanismo productor de imágenes cinematográficas por su manera de funcionar es, entre todos los medios de la expresión humana, el que más se parece a la mente del hombre” (1953, p.27). Así, el cine como herramienta brinda la posibilidad de adentrarse en el inconsciente humano a través del mensaje que se busca difundir. Como medio de expresión no existe un modelo más completo, es por esto que el presente proyecto toma las cualidades del cine para proponer un guion utilizando recursos sinestésicos.

Otro factor de gran importancia en la construcción de un cortometraje es el vínculo con lo visual. A lo largo de los años, el cine ha cambiado mucho su propuesta estética como respuesta que busca retratar las nuevas tendencias visuales que van surgiendo en la realidad. A lo largo de la historia la pintura ha tenido gran influencia en las películas: cabe considerar que, por su relación artística, las pinturas básicamente son películas estáticas, una imagen que busca contar un relato valiéndose de su cualidad poética únicamente. El cine, por su parte, es un conjunto de imágenes que al estar unidas producen movimiento. El arte pictórico, entonces, ha influido en el cine desde

sus inicios, pues es la forma artística más parecida y por lo tanto presenta muchos puntos en común: la teoría del color, las proporciones, la iluminación, el relato, las emociones que evocan, además de su influencia en la sociedad y su rol periodístico sobre los hechos históricos que rodean a la humanidad. Todos estos elementos van a ser profundamente considerados en la construcción del largometraje puesto que la pintura aporta un contenido único al diseño fotográfico y artístico de una película. Un claro ejemplo del vínculo entre cine y pintura es el caso de Edward Hopper, pintor estadounidense que presenta personas en estado de soledad. El modo único con que este artista retrata las emociones humanas llevó a que el cine tomara su arte como fundamento en la creación de un nuevo objeto. La relación entre sus pinturas y el cine es tal que se hace difícil discernir si el influyó en el cine o si el cine influyó en él; lo que es muy seguro es que con el tiempo fue un poco de ambas. (Buñuel, 1953).

El texto de José Borau "El cine en la pintura" aborda la relación entre estos dos medios de expresión, entre el cine y la pintura, y analiza el modo en que los artistas de ambas técnicas se han visto influenciados por el conocimiento cruzado. Toda expresión artística tiene como fin comunicar, desde ese punto de vista el cine incluye, además de la pintura, sobre muchos otros medios artísticos, como la poesía, la literatura, la fotografía, la danza, la música, los cuales mezcla para obtener un resultado único. En este sentido, el texto de Borau será clave para construir la parte visual de este proyecto ya que cine y pintura presentan elementos que se repiten en formas homologables.

Según señala:

Tres parecen las características principales de la expresión cinematográfica susceptibles de ser transvasadas de una forma u otra, con mayor o menor fortuna, eso ya se verá, al campo pictórico: el manejo artificial de la luz, el encuadre o ángulo desde el cual se tiende a ofrecer la visión y la posibilidad de reflejar el movimiento -eterna aspiración de las artes plásticas tradicionales- a costa de agrupar o fundir imágenes sucesivas en una sola" (Borau, 2002, P.12).

Este texto será fundamental para abordar la estética del largometraje en sí, con menciones claras a artistas que servirán de referencia en la construcción de este lenguaje cinematográfico, con el fin de dar mayor profundidad en la búsqueda de una estética única.

## Capítulo 2. Antecedentes

Para la realización de este proyecto de grado se utilizaron varios antecedentes facultativos y extra facultativos que colaboran con el desarrollo de dos puntos claves: la teoría cinematográfica y la sinestésica. En ese último caso, será importante analizarla desde el punto de vista biológico y psicológico, considerando también la implicancia que puede tener su aplicación en el ámbito educativo. Pero dada esta interrelación entre el cine y la sinestesia, en el último apartado se pondrán en consideración aquellos recursos utilizables en la elaboración del guion que están estrechamente vinculados con la estimulación de la percepción sinestésica como modo de atraer y mantener la atención de los espectadores hacia el producto audiovisual.

### 2.1 Contenido cinematográfico

El primer ensayo facultativo que sirve para aproximarse al tema cinematográfico es el de Pablo Naranjo (2011), *El suspenso psicológico: cómo manipular al espectador mediante el montaje*, ya que el cine de suspenso será el género utilizado en la escritura del guion sinestésico presentado en el presente proyecto de grado. El trabajo de Naranjo analiza la cinematografía de Alfred Hitchcock, director de cine y productor británico que hizo carrera en Estados Unidos, conocido como el maestro del suspenso psicológico, un género narrativo que tomó fuerza debido a la importancia que le dio al montaje. Este género tiene sus inicios en el ámbito literario, principalmente en el romanticismo que se vale de un lenguaje estético para generar intriga, así como en la novela policíaca que tuvo su mayor reconocimiento en el siglo XX. Cabe tener en cuenta que el cine de suspenso es un género que anteriormente no fue utilizado para representar los fenómenos de la sinestesia; un hecho extraño pues es uno de los géneros que más invita al espectador a generar conclusiones propias y corrientes de pensamiento en relación con el producto audiovisual que se plantea.

Como se mencionó en el capítulo anterior, cada acción dentro del producto audiovisual debe estar ampliamente planificada. Un punto importante a tener en cuenta es la reacción que se pretende generar en el espectador; para esto se debe conocer de antemano cómo responden las personas ante ciertas situaciones o cómo se podrían sentir mediante la mezcla de los distintos factores que influyen en un proyecto audiovisual. Cuando se vincula la anticipación del espectador con el cine de suspenso, altamente difundido por Hitchcock, se plantea un mundo de posibilidades. Un factor que colabora con la anticipación del espectador es el intento de manipulación de sus sensaciones y expectativas. Hitchcock sostenía que el espectador era un instrumento que el cineasta debía controlar a su antojo, y en caso de que este no tocara las notas correctas aquel dejaría de responder a los estímulos. En este sentido, implementaba uno de sus procedimientos más importantes: la provocación del inconsciente. Este es un factor difícil de definir, pero que en el presente proyecto de grado se constituye como uno de los ejes fundamentales dado que se centra en conclusiones que las personas producen con relación a estímulos cruzados. La psicología cumple un rol fundamental en el cine de suspenso, tanto para la construcción de los personajes como para provocar el inconsciente del espectador mediante la asociación de diferentes de estímulos.

Uno de los modos de poder controlar y anticipar al espectador es precisamente mediante el suspenso. Una buena película funciona si las distintas acciones o situaciones que ocurren en ella no son rápidamente predecibles; cuando el suspenso logra sostenerse y cautivar al espectador para finalmente sorprenderlo. Por eso, el suspenso y la sorpresa se encuentran ampliamente relacionados en este proyecto de grado. El principal objetivo del suspenso es provocar la inteligencia del espectador entregando pistas que le permitan sacar sus propias conclusiones en base a las situaciones que le ocurren al personaje principal. En este tipo de películas, la tensión

tiende a crecer durante su transcurso; sin embargo, en algunos casos el ritmo del producto audiovisual puede bajar pero solo para darle al espectador mayores expectativas antes de una subida de tensión mayor. Esto provoca un interrogante acerca de cuándo van a terminar de entregar pistas. En algunas ocasiones incluso se recurre al uso de pistas falsas para despistar al espectador y a otros recursos que permiten prolongar el relato.

Hitchcock plantea que el pilar fundamental del suspenso no se encuentra en el clímax sino en la anticipación que el espectador genera en su mente, por lo cual si esta es lo suficientemente fuerte podrá mantener a cualquier persona atenta al producto audiovisual en cuestión. Uno de los recursos principales que Hitchcock aplica a fin de generar esta intriga es la utilización de una cámara subjetiva, que se sitúa como si fuese la mirada misma del personaje para así volver al espectador un cómplice de la situación. Otro recurso utilizado ampliamente por Hitchcock reside en la caracterización de la personalidad de los protagonistas a las cuales suele otorgarle una orientación confusa o poco definida lo que lleva a no poder determinar con anticipación la resolución lógica de la historia. Es que, efectivamente, la lógica no es el foco central de la narrativa de Hitchcock; sí lo es en cambio la generación de suspenso y tensión en el espectador, razón por la que ocasionalmente se vale de situaciones poco verosímiles. (Naranjo, 2011).

Según Naranjo, una de las principales herramientas para generar suspenso es el sonido fuera de campo, una tipología sonora que al escucharla indica relación con alguna acción que va a ocurrir; por ejemplo el sonido de un tren: pese a no verlo, se es consciente de que se está acercando. Se trata de sonidos que en su aspecto habitual responden a *foleys*, esto es, el sonido ambiente generado por alguna acción u objeto, como es el ruido de la heladera, el sonido de los autos, etc. Por otro lado, el efecto de suspenso puede responder también al sonido propio de la banda sonora que

en ocasiones se vale de trucos para acentuar la emoción del espectador mediante la música, notas graves para generar intriga que se van agudizando cada vez más a medida que se acerca el clímax de la escena. Hitchcock también toma como principal herramienta el montaje rítmico que, al dar especial consideración a la composición en el cuadro, hace del espectador un partícipe más de la situación

Otro de los factores principales del cine de suspenso es el *voyerismo*, la mirada no autorizada, recurso de gran importancia pues se encuentra interiorizado en el usuario al punto en que, para el caso, suele pasar consideradamente desapercibido. El efecto de *voyerismo* es tan importante que existen una serie de programas televisivos que muestran con recurrencia los problemas o la vida privada de los famosos sin ningún escrutinio, lo que demuestra que se trata de un factor que siempre ha llamado la atención del espectador. Este recurso será ampliamente utilizado para atraer la atención del espectador hacia actitudes de los personajes con la intención de reflejar su esencia humana y mostrar sus comportamientos tal como serían si no estuvieran siendo observados.

Este antecedente facultativo sirve para detallar las principales herramientas del cine de suspenso necesarias para la realización de la escritura del guion sinestésico aquí propuesto. Sin embargo, el texto de Naranjo no aborda la cuestión de la sinestesia como un eje central del fundamento teórico, con lo cual no establece una relación directa con el presente proyecto de grado.

El segundo antecedente que se va a utilizar está en relación con la temática de la sinestesia dentro del cine actual. Se trata del texto *Los fantasmas de mi vida* de Mark Fisher (2014), en especial el apartado “El inconsciente perdido” donde analiza la cinematografía de Christopher Nolan, director de cine británico que en sus películas utiliza con frecuencia temas relacionados a la psicología. En el *filme Memento*, Lenny, el personaje principal, sufre de pérdida de memoria; este hecho, sumado a que el relato

no ofrece demasiados indicios, produce cierta intriga en el espectador (punto que se planteó anteriormente) ya que cuando los personajes actúan erráticamente es difícil predecir lo que va a suceder. Dicha película tiene la estructura de antitrama ya que la línea temporal que siguen los personajes es difícil de identificar. Según Fisher, “Christopher Nolan se ha especializado en plantear rompecabezas que no pueden ser resueltos” (2014, p.229). La cinematografía de este director sostiene, presenta características “relajadamente compulsivas” pues construye laberintos narrativos difíciles de comprender. Generalmente incluye más de una línea narrativa, prestando tal importancia a los detalles y el lugar que ocupa cada uno de ellos en el desenlace que genera una verdadera intriga. Por otra parte, el ritmo constante de acciones sostiene la atención del espectador. La intriga y atención que presentan sus películas, con tantas preguntas sin respuesta, pero con bases científicas que las sustentan, provocan un verdadero desafío intelectual provocando la mente del espectador para que saque sus propias conclusiones.

Según Fisher (2014), estas películas se sostienen sobre la premisa de establecer reglas para la diégesis, esto es, la construcción de un mundo bajo ciertas reglas del largometraje que finalmente serán rotas. Si bien esta construcción es una invención, sus bases siempre son tomadas de un concepto real con la intención de que el fundamento tenga mayor peso por su semejanza con la realidad. Este tipo de cinematografía, además de presentar varias líneas dramáticas, utiliza en su narrativa distintos niveles de lectura que darán mayor sustancia al relato. Para ello se recurre a constantes cambios en los valores narrativos, modificando completamente la percepción que se tiene sobre un hecho específico. Un ejemplo de esto puede ser el caso de un ladrón al cual, luego de descubrir que fue mal juzgado e inculpado, se expía por completo, y con esto se cambia la perspectiva que se tenía sobre él.



El largometraje *Inception* de Christopher Nolan presenta muchas relaciones con el guion que se va a plantear en este proyecto de graduación en tanto presenta diferentes niveles narrativos. El film de Nolan está atravesado por la posibilidad que existe de implantar una idea en otra persona. Narrativamente, mediante una tecnología militar, los personajes se encuentran dentro de un mismo sueño lo que permite al protagonista implantar una idea en la mente de su objetivo. Si bien no se instaura esta idea, se pueden inducir ciertas situaciones para que el objetivo genere la idea *per se*. Este desarrollo narrativo se va produciendo de modo tal que no es difícil identificar una linealidad, lo cual va atrapando al espectador e incentivándolo a que desarrolle sus propias conclusiones. Se trata de una técnica similar a la utilizada por Hitchcock en el suspenso, en el cual se vale del sonido, de estructuras narrativas, provocación del inconsciente, etc., para generar esta tensión y atención en el espectador. En ambos directores, todo está encaminado de manera tal que el espectador exprese conclusiones por sí mismo.

## **2.2 La biología detrás de la sinestesia**

Como se mencionó anteriormente, otro punto clave en el desarrollo de este proyecto de grado es el tema de la sinestesia. En este sentido, es importante mencionar en primer lugar el proyecto de grado de Pablo Figueroa Mondaca (2019), *La sinestesia, una condición biológica y la subjetividad del conocimiento humano*, en el cual aborda la incógnita sobre si este efecto realmente ocurre a un nivel biológico. Para poder dar una respuesta satisfactoria a este interrogante, Figueroa Mondaca considera fundamental tener un acercamiento a los estudios del cerebro humano, observar dónde se encuentran las distintas regiones de la corteza cerebral y cómo cada una de ellas está relacionada con algún estímulo de los sentidos. Para ello es necesario conocer los exámenes científicos que se han llevado a cabo al respecto. Uno de los primeros estudios que se realizaron para

comprobar dónde está ubicada la actividad cerebral fue mediante una resonancia magnética funcional.

La principal diferencia biológica que presentan las personas sinestésicas está vinculada con el cerebro y la comunicación de sus distintas zonas; en muchos casos los lóbulos como el V4 Y V8 se encuentran más próximos que en el resto de las personas. De acuerdo con esto, Figueroa sostiene que existe un tipo de sinestesia que asocia sonidos con colores ya que aquellas personas con *chromastasia* “encienden las zonas V4 y V8 al percibir un sonido debido a que estos sitios relacionan los colores y las formas” (2019, p.14). De esta cita es posible desprender la idea de que las personas que presentan sinestesia tienen similitudes anatómicas, al igual que relaciones neurofisiológicas y genéticas. La condición sinestésica se genera gracias a dos partes: un inductor que provoca el sentido y las reacciones que produce en los concurrentes. Por ejemplo, una persona que tiene sinestesia del tipo nota-color, al oír un sonido es captado por el inductor que se encuentra en los oídos, pero ese estímulo activara dos concurrentes en vez de una: la del sonido y la del color.

Si se pudiera adentrar en el cerebro de un bebe, podría observarse que en las primeras etapas de la vida el cerebro no se halla completamente desarrollado, siendo en este período que el fenómeno sinestésico podría ser apreciado en su esplendor, pues las conexiones neuronales se encuentran unidas como un conjunto. En tanto, a medida que el cerebro va creciendo, estas se van podando o eliminando para culminar en un cerebro maduro que solo presenta algunas conexiones, las cuales le permiten al ser humano percibir el mundo normalmente. No obstante, según explica Figueroa, para mala fortuna de los distintos experimentos, no se puede comprobar con exactitud la existencia de este fenómeno en bebés pues aún no tienen desarrollada completamente su conciencia y no comprenden el fenómeno que les ocurre.

Una teoría que explica cómo ocurre esto a nivel neurofisiológico describe el origen de esta condición perceptiva en base a conexiones neuronales que no fueron eliminadas en la infancia temprana lo que causaría los cruces neuronales. Según Edwar Hubbard (2007) existen cuatro formas en las que se presenta este fenómeno fisiológicamente. Uno de ellos es la “activación cruzada”, modelo comentado anteriormente en el que gracias a conexiones neuronales que se mantuvieron desde la infancia se produce una activación de dos concurrentes a partir de un solo estímulo en un conductor. El segundo modelo es llamado “retroalimentación desinhibida de largo alcance”, en donde se plantea que esta condición existe en todos los cerebros humanos adultos, pero se genera solo en algunas por la no-inhibición de zonas cerebrales. Este modelo podría explicar por qué algunos psicoactivos como el LSD aumentan la probabilidad de experimentar efectos sinestésicos. La tercera teoría es la llamada “procesamiento reentrante o en bucle” y plantea una mezcla de los dos modelos anteriores, como una retroalimentación de ambos. Por último se encuentra el modelo denominado “hiper vinculación” que sostiene que la sinestesia se produce por una activación pronunciada de los lóbulos parietales, ubicados en el centro del cerebro. Al respecto, a fin de saber cuál modelo es el adecuado, según el estudio de Hubbard cada tipo de sinestesia podría ser explicado por uno de estos modelos, existiendo múltiples factores que influyen en el desarrollo de esta condición desde la perspectiva biológica.

Otro aspecto que influye en la aparición de este fenómeno particular de la percepción es el genético. Distintos estudios respaldan que esta condición posee rasgos familiares hereditarios, inclusive con mayores porcentajes en mujeres. Lo más probable es que del mismo modo como esta condición se expresa en varios modelos neurofisiológicos también se presente gracias a distintas formas de heredabilidad asociadas a los diferentes tipos de sinestesia. De todos modos, algunos resultados no son totalmente concluyentes pues este es un fenómeno que, si bien está aceptado hace más de cien años, no ha sido estudiado

exhaustivamente por el tabú que se generó al ser considerado durante mucho tiempo como una enfermedad.

### **2.3 La psicología**

Otro punto importante a considerar en relación a la sinestesia es el de la psicología. En *La sinestesia: sentidos sin fronteras*, de Matej Hochel (2006), se aborda el caso de personas sinestésicas que al ver a otros seres humanos pueden apreciar un espectro de color que estos no ven. Si en el pasado estas personas hubieran declarado que podían ver colores asociados a otras personas las habrían acusado de usar magia negra o los hubieran vinculado a la brujería. En la actualidad, el color que envuelve a las personas se encuentra asociado al aura. Esta condición de la percepción, ante la falta de entendimiento entonces, encuentra una explicación dentro de la teoría esotérica y por consiguiente son mal llamadas fantasiosas o directamente son desestimadas. Gracias al gran trabajo de expertos, actualmente esta condición esta aceptada científicamente y presenta cada vez más potencial para explorar temáticas filosóficas, como la naturaleza de la percepción, las metáforas y los *qualia* (cualidades subjetivas de las experiencias personales mediante las que explican cómo dos personas perciben de distinta manera el mismo estímulo).

A pesar de que existen muchos puntos en común para explicar los distintos tipos de sinestesia, se han planteado una serie de características comprobadas que permiten diferenciar este fenómeno de otras condiciones psicológicas asociadas a experiencias traumáticas o recuerdos del pasado que generan interferencia en las conexiones neuronales. En ese sentido, según sostiene Hochel (2006), la percepción sinestésica es involuntaria y automática, localizable en el espacio, consistente y genérica, duradera y de una importancia emocional. Por lo tanto, al ser un fenómeno involuntario, la sinestesia no puede ser suprimido por el paciente a voluntad, presentándose automáticamente en la forma como perciben el mundo.

Con el fin de determinar si esta condición se encontraba presente de modo constante se llevaron a cabo algunos estudios psicológicos. En el primero de ellos se le leyeron a una misma persona varios estímulos sonoros para que asociara los colores que iba observando a medida que avanzaban. El sujeto indicó los mismos colores asociados a cada estímulo con un mes de diferencia entre un estudio y otro. Un segundo tipo de estudio se le realizó a una persona que no presentaba características sinestésicas concretas y reveló que en un período de diferencia de dos semanas, no asoció los mismos estímulos a los mismos colores.

Otro factor que Hochel señala dentro de la sinestesia es el emocional. A modo de ejemplo, una misma persona asocia colores a emociones según si estos colores son fríos o cálidos. Por ejemplo, identifica la sensación de felicidad con tonos amarillentos o anaranjados, mientras que la soledad la asocia con tonos azulados o marrones variando en cada instancia. El promedio de los estudios realizados por Hochel al respecto muestran una alta congruencia que permiten avalar este modelo.

De acuerdo con Sean Day (2005), existen dos grandes categorías generales de sinestesia: por un lado la sinestesia cognitiva, inducida por estímulos asociados a significados simbólicos aprendidos a través de la cultura: grafemas, fonemas, nombres propios, días de la semana, etc. Por otro, la sinestesia básica en la cual cierto tipo de estímulos de una modalidad sensorial son percibidos simultánea e involuntariamente a través de otro canal sensorial. Todas las teorías neurocognitivas que explican la condición sinestésica se basan en alguna comunicación neuronal con características extrañas, lo cual puede conducir a la generación de sensaciones fantasma, como es el caso de una persona que ya no posee una extremidad pero aún puede sentir el tacto en aquel miembro. Teniendo en cuenta estos estudios e investigaciones es factible considerar que existe un alto grado de aprobación por parte de la comunidad científica respecto a la sinestesia como un factor real presente en el 2% de las personas.

## 2.4 El aprendizaje

La sinestesia también ocupa un rol importante en los procesos de aprendizaje en tanto es posible asociar el conocimiento con las emociones. El estudio de este vínculo es analizado en el proyecto de grado *La sinestesia como método de aprendizaje: creatividad y memorización* de Cristina Edo (2017). En este trabajo y a partir de un estudio práctico sobre un grupo de estudiantes, Edo analiza los alcances de la relación entre la neuroeducación y la sinestesia para identificar si la incorporación de estrategias sinestésicas en la educación puede ayudar a mejorar falencias en el aprendizaje tales como problemas para mantener la concentración por desmotivación o dificultades para la memorización. Antes de avanzar con este tema, se debe tener en cuenta que el cerebro constituye el pilar fundamental de la educación actual, vislumbrándose principalmente la capacidad para comprender a través de los neurotransmisores, sustancias químicas dentro del cerebro encargadas de producir sus funciones. Otro factor importante son los hemisferios cerebrales que, como se planteó anteriormente, debido a la cercanía de ciertas zonas en algunos casos lleva a desarrollar la condición sinestésica. Al respecto, hay que tener en cuenta que el estudio que Edo lleva adelante es sobre sujetos adolescentes. Este es un dato a tener en cuenta dado que los cerebros jóvenes presentan diferencias en comparación a los más desarrollados de los adultos. Una de las principales diferencias es que las conexiones neuronales en adolescentes son más susceptibles a cambios para poder prevenir el desarrollo de enfermedades mentales y adaptarse a circunstancias cambiantes, algo que en los adultos es más complicado dado que el cerebro se va adaptando a los usos que cada cual le va dando. Por tal motivo, una mente joven está más capacitada para el aprendizaje.

Según las teorías científicas más reconocidas, es posible concluir que todas las personas son inteligentes, aunque estas son tan diferentes entre sí que el desafío es identificar cuál

es el tipo de inteligencia de cada persona para poder potenciarlo. Estas distintas inteligencias están ampliamente relacionadas con la sinestesia que se presenta de distinta manera en cada persona. Ambas, inteligencia y sinestesia, tienen relación con la genética, con las experiencias pasadas, los gustos, los factores culturales, etc. Como se mencionó, la neuroeducación tiene un amplio espacio en la educación actual y posiciona al cerebro como eje central de su estudio para generar cambios estructurales que se mantengan a lo largo del tiempo y que permitan al estudiante una mayor facilidad en el aprendizaje. Para esto, uno de los principales recursos es la asociación entre conocimiento y emociones. El actual modelo de educación escolar está basado en la memorización de información, en algunos casos es tal la cantidad que los estudiantes la archivan sin comprenderla. A diferencia de este, el modelo educativo que asocia conocimiento con emoción considera fundamental la comprensión de la información y entender su utilidad; de este modo genera en los estudiantes un vínculo asociado a distintas emociones positivas como el placer lo que favorece el aprendizaje, en contraposición a la actual emoción mayormente reconocida que es el castigo.

Según Edo, el principal problema que se presenta en el grupo académico específico sobre el cual se realizó el estudio, es las interrupciones en clases y la falta de motivación por la materia. Esto se debe a la nula relación que existe entre el mundo académico escolar y el mundo real, a la incapacidad de asociar conocimientos tratados en clases y llevarlos al mundo extracurricular. Así, teniendo en consideración el problema de este grupo de estudio, se identifica la experiencia como un elemento que podría borrar esta dinámica sistemática que genera la falta de atención en los estudiantes, provocando la curiosidad característica de este sector de la población. De esta información se puede desprender que el actual modelo educacional en muchos aspectos presenta fallas, pues solo apunta a la estimulación cerebral lo que hace que en muchos casos para los estudiantes sea difícil mantener la concentración por lo que la información que se almacena siempre esta

inconclusa. A diferencia de esto sí a este sistema educativo se le incorporaran metodologías interdisciplinarias que promovieran la curiosidad a partir de lo lúdico beneficiaría considerablemente la capacidad de asimilar conocimiento. Se trata en última instancia de una propuesta que cambia desde un principio el paradigma de la educación.

## **2.5 Principales factores homologables**

Tomando en consideración toda la información que se analizó, se puede llegar a la conclusión de que es posible establecer una relación entre la sinestesia y la escritura de guion. Dentro de la producción audiovisual existen varios factores a ser considerados que podrían generar efectos sinestésicos en el espectador, lo que provocaría un vínculo más inmersivo entre éste y el producto, y distintas representaciones que permitirían mostrar este fenómeno. Por tal motivo se va a confeccionar una lista de términos necesarios para la realización del guion sinestésico.

En primer lugar se señaló la existencia de la relación entre la sinestesia y las emociones. En ese sentido, la condición de la sinestesia se puede ver ampliamente afectada por el factor emocional, por ejemplo asociando la palabra alegría a tonos amarillos. En muchos casos se comprobó que este tipo de sinestesia se debía al significado de la palabra más que a las letras que la componen; en otros casos, como el del aprendizaje, se comprobó que sería más fácil memorizar términos si se asocia el conocimiento con emociones positivas y que por el contrario podría verse deteriorado si es asociado a emociones negativas.

La condición sinestésica también está ampliamente relacionada con el uso de las metáforas como recurso literario, pues esta figura retórica se centra en la unión de distintos conceptos para generar algo nuevo, de la misma forma que un conductor genera estímulos en dos receptores del cerebro al instante generando el cruce de sentidos. Al llevar este



factor a una representación narrativa dentro del producto audiovisual es inminente la activación de dos neurotransmisores como respuesta dentro del cerebro.

El suspenso también funciona como un factor sinestésico importante ya que estimula al espectador a anticiparse a posibles resoluciones y momentos de tensión. En ese orden, el guionista entrega cierta información al espectador para estimular una anticipación, pero también se emplean distractores para dificultar la comprensión del enigma principal. La sensación de anticipación se produce en el espectador de cine cuando al observar un producto audiovisual tiende a resolver el problema que se plantea, para lo que el guionista fue dejando rastros que él pueda seguir. Pero además, también fueron dejados espacios en blanco para distraer, o para que el espectador los rellene con sus propias respuestas. Estos espacios en blanco se relacionan con la sinestesia en tanto se presentan como experiencias *qualia*, habiendo diferentes en cada persona asociados a sus peculiaridades. El uso de los meta relatos constituyen un factor de interés dentro de la cinematografía, como el caso de Christopher Nolan, en los cuales se presenta más de una línea dramática, dándole así mayor profundidad al relato en cuestión (Fischer, 2009). De tal manera, se observa una mayor necesidad de atención por parte del espectador en comparación a una arquitraba que en su generalidad presenta una sola línea dramática. Esta dificultad de comprensión se traduce en un mayor esfuerzo para el espectador al intentar descifrar los enigmas propuestos por el cineasta y, por consiguiente, en una mayor atención a lo largo del relato.

Tener en consideración los factores culturales también colaborará a determinar la proximidad del espectador con el producto audiovisual. Dependiendo del escenario que se plantee y la cercanía con el espectador, el cine debería apuntar siempre a un mensaje universal, de lo contrario la película será temporalmente aceptada, pero dejará de tener sentido en el futuro o al ser vista por una comunidad ajena al relato que se cuenta. Estos

factores culturales son los mismos que influyen en el desarrollo de la sinestesia, pues tienen relación con la experiencia personal de cada individuo dentro de una comunidad.

En el caso de la intriga, a diferencia del suspenso, se encuentra en un producto audiovisual cuando se tiende a presumir que algo va a ocurrir aunque sin saber cuándo, por lo cual se genera una sensación en el ambiente que mantiene al espectador atento esperando que ocurra el desenlace. Aunque se trata de una terminología fuertemente relacionada con la anticipación y a pesar de que posiblemente el espectador pudiera conocer el resultado final, de todos modos desconoce cómo será el trayecto, proponiendo mentalmente distintas líneas de acción que serán o no correspondidas con el final.

Los mayores secretos de la sinestesia se encuentran en el inconsciente humano, viéndose cada persona afectada con distintos estímulos que la mente archiva a lo largo de la vida que dan cuenta de relación con esta condición. Este factor está fuertemente representado en la cultura cinematográfica a través del tamaño de los planos, la angulación, las iluminaciones, etc., con el fin de que representen para el espectador un mismo significado. El uso de la antitrama, en tanto estructura dramática que presenta líneas temporales que son difíciles de reconocer, deja más espacio para que el espectador pueda sacar sus propias conclusiones en base a lo que se presenta, porque permite presentar un final inconcluso. Estos espacios que el espectador debe rellenar están ampliamente relacionados con la sinestesia dado que, como se comentó anteriormente, esta se presenta de forma distinta en cada paciente y responde tanto a factores biológicos como psicológicos.

El cambio de los valores narrativos en el desarrollo del guion es fundamental para mantener el suspenso. Si el escritor logra que estos cambios no sean predecibles, podrá mantener el suspenso, fundado sobre la base de que el espectador confía en las guías que entrega el escritor, hasta que llega el clímax y comprueba que no todo era como él creía. Al dar

mayor importancia a los valores narrativos se podrá comprender como dirigir eficazmente la anticipación del espectador para guiarlo a través del relato.

En la relación forma–sonido es factible interpretar que la sinestesia se ve afectada por un factor inconsciente; tal es el caso mencionado que relaciona el nombre Kiki a formas con ángulos, delgadas, punzantes, etc. En este caso, el inconsciente está integrado por distintivas asociaciones que en algunos casos trascenderían el accionar como metáforas ya que se presentan de forma involuntaria. Estos factores serán especialmente considerados para poder incrementar la profundidad del relato.

En el caso de la relación entre sonido y color es muy importante tenerla en consideración dado que la música representa el 50% de un producto audiovisual, por ende, los sonidos tendrán gran importancia a la hora de pretender alcanzar un cine más inmersivo, particularmente relacionado a la sinestesia, buscando utilizar el fuera de campo para que el espectador se anticipe con las acciones que vendrán a fin de aumentar el suspenso.

### **Capítulo 3. Estudio de campo**

Para poder identificar cuáles son los recursos ampliamente utilizados en el ámbito audiovisual que apelaron a elementos propios de la sinestesia a lo largo de los últimos años es necesario relevar una serie de guiones y cortometrajes. En base a ese análisis, se podrán definir las estrategias utilizadas por la competencia para así poder elaborar un guion orientado a suplir las falencias existentes en el mercado en relación a la utilización de los recursos sinestésicos, tanto en su representación como en la forma de abordar al espectador a través de estos. Se analizarán entonces aquellos guiones que incluyen orientaciones sinestésicas, considerando, en primera instancia, los trabajos académicos y, en segundo lugar, los cortometrajes. Pero también se prestará especial atención al público que está interesado en este tipo de producto para poder dar una orientación más específica al guion. Por último se establecerán algunas líneas fundamentales sobre las que se elaborará el guion aquí propuesto.

#### **3.1. Principales referentes**

A pesar de presentarse de forma natural en las personas, la sinestesia puede ser inducida por el uso de drogas *psicoactivos* que actúan sobre el sistema nervioso central provocando cambios en la percepción. Este es uno de los sentidos que Valentina León Venegas (2014) abordará el tema de la sinestesia; la otra está vinculada a cuestiones estructurales de la narración. En *Renacer*, León Venegas utiliza la sinestesia directamente aplicada a la caracterización del personaje principal. En este caso, se trata de una condición sinestésica física que padece el personaje debido al consumo de drogas lo que lo lleva a tener alucinaciones relacionadas con situaciones traumáticas de su entorno familiar. Un ejemplo podría ser la escena en la cual ve a su hijo jugando en el living con una jeringa que contiene heroína, aunque su hijo en realidad no se encuentra en la habitación. El uso de drogas por parte de este personaje hace que sus sentidos se vean afectados. Este es un recurso

narrativo del que se vale León Venegas para incluir visualmente los efectos sinestésicos en el personaje principal, haciendo alusión a los sonidos, formas y el inconsciente que le lleva a crear fantasmas. La segunda manera de utilizar la sinestesia es en relación con el tipo de estructura dramática que escoge para la realización del guion, específicamente la antitrama. En dicha estructura, el relato sigue una línea temporal cambiante debido a la cantidad de *flashbacks* que presenta. En el guion, el personaje principal recorre la historia a través de distintas épocas, para terminar finalmente en un espacio temporal que no es cronológicamente el del final, sino un flashback de un acontecimiento pasado y marcado como clímax del relato. Los espacios poco comprensibles son llamados fantasmas debido a las resoluciones posibles que el espectador crea en base a la información que tiene. La estructura utilizada puede, en algunos casos, confundir al espectador dificultándole identificar el relato..

El segundo guion que se va a analizar en este apartado pertenece al subgénero de la ciencia ficción; categoría que tiene grandes pretensiones no sólo audiovisuales, sino también filosóficas, simbólicas y proféticas. Se trata del trabajo de Andrés Londoño y Jorge Ramírez (2018), llamado *Sinestesia poética hacia el ciberpunk*, enfocado en retratar futuros distópicos. En este tipo de subgénero, el personaje principal aparece caracterizado con importantes conflictos internos, viviendo en un entorno distópico al cual generalmente se enfrenta, y estéticamente cargado de fuertes colores provenientes de las máquinas que le rodean. Ejemplos de este género podrían ser *Blade runner* (1982) de Denis Villeneuve; *Yo, robot* (2004) de Alex Proyas; *Mad Max: Fury road* (2015) de George Miller, así como animaciones tales como *Akira* (1998) de Katsuhiro Otomo y *Cowboy bebop* (1998) de Shinichiro Watanabe. Este género tiene su apogeo en la *guerra fría* como una respuesta a los conflictos bélicos ocurridos anteriormente, resultando en un cuestionamiento por el significado de la vida y su relación con las máquinas como elementos distópicos en la realidad. Este género es particularmente útil al apartado por su importante lenguaje poético,

lleno de relaciones entre la imagen, el inconsciente y la música que llevan a generar reflexión en el espectador.

El principal referente de la distopía como subgénero de ciencia ficción es precisamente la serie *Cowboy bebop* en la cual se muestra la historia de Spike Spiegel, un caza recompensas del espacio. El relato presenta varias subtramas que se van entrelazando a medida que avanza la historia, presentando una estructura de antitrama que deja varias preguntas sin resolver. Todos los segmentos tienen una orientación específica lo que le permite realizar, a lo largo de la película, varios homenajes a la historia del cine, como es el caso del capítulo 11, "Toys in the attic", que presenta claras referencias a la película *Alien* (1979) de Ridley Scott. Shinichiro Watanabe también realizó la serie animada *Samurái Champloo* (2005), contextualizada en el período *Edo* en Japón, en la que se cuenta la historia de dos ninjas y una camarera que emprenden un viaje para encontrar al padre de esta última. Estas animaciones son importantes porque dejan ver la capacidad que tiene el director para asociar distintos elementos en un solo producto audiovisual. En el caso de *Samurái champloo*, relaciona el universo de los ninjas y el hip-hop, algo novedoso para la época que le permitió obtener reconocimiento y catapultar a la serie como de culto. Pero ésta no hubiera podido ser realizada si antes no hubiera creado la exitosa serie *Cowboy bebop* que funde distintos conceptos tales como los vaqueros caza recompensas, el espacio ciberpunk y la música jazz en un solo producto audiovisual. De la mezcla de estos elementos, que a simple vista parecen difíciles de relacionar, surge el carácter innovador de este director. Pero lo que especialmente interesa a los fines de este proyecto de graduación es la estrecha relación que tienen las películas de Shinichiro Watanabe con la sinestesia, especialmente en términos de unir distintas piezas que parecen no tener relación valiéndose de estímulos simultáneos a los distintos sentidos; todo lo cual, al dar una amplia mirada, encaja perfectamente por su sensibilidad artística invitando al espectador a la reflexión. Además, el uso de imágenes que realiza genera una poesía

visual, altamente sugestiva tanto en su concepción artística como en su aparición a lo largo del relato en distintos puntos claves, lo que provoca la intriga en el espectador de preguntarse lo que significa esa imagen. Este suspenso narrativo que incluye elementos de la sinestesia y la conjunción de distintos elementos que parecen no tener relación conceptual dando paso a un final ambiguo, pero ampliamente sugestivo, es lo que se busca para la realización del guion.

El siguiente proyecto a considerar servirá para identificar elementos de la sinestesia presentes en los guiones de cine. Se trata del trabajo de Bryan Jaramillo (2019), *Elaboración de un cortometraje sobre la percepción combinada entre el arte visual y el arte sonoro (sinestesia)*. En este trabajo, Jaramillo realiza un estudio sobre la relación que existe entre la percepción del sonido y la de la imagen y cómo esta percepción cambia según el punto de vista de la persona y considera que uno de los factores de mayor importancia a tener en cuenta para generar la sinestesia en el espectador es la imaginación. Aquellas suposiciones que se crean en la mente como respuesta a los estímulos presentes varían según cada persona, pues tiene directa relación con las vivencias y creencias personales de cada individuo. Para incrementar esta experiencia personal Jaramillo sostiene que es necesario comenzar por intentar establecer una identificación entre el espectador y el personaje principal de modo tal de generar en aquel, aunque mediadas por sus propias vivencias reales, las emociones que este experimenta. En el guion se cuenta la historia de una artista de 22 años que intenta pintar un cuadro pero que se siente frustrada al no poder encontrar la inspiración que está buscando; lo que lleva la situación a tal punto que termina desistiendo del intento. En su frustración, recorre el cuarto pensando cómo salir de esta situación, cuando por accidente pinta con su pincel las teclas de un piano. Al darse cuenta de esto, limpia la tecla con su dedo produciendo el sonido en una nota sostenida, lo que despierta su interés y pinta cada una de las teclas con un color diferente. Esta acción la estimula artísticamente y la lleva a tocar el piano

imaginándose distintas situaciones. Luego de tocar un tiempo se acerca al cuadro para continuar con la pintura, al lanzar una pincelada percibe una nota de violonchelo. A medida que el pincel avanza la nota se mantiene sostenida invirtiendo la asociación de imagen a sonido. Estos dos pasajes dejan de manifiesto la producción de una asociación sinestésica de sonido e imagen.

Según el fundamento de la dirección, el cortometraje no incluye diálogos, a excepción de la intervención del sonido *foley* y de la banda sonora en el momento en que las pinceladas representan notas musicales en instrumentos particulares. Desde la propuesta fotográfica se plantean estéticas relacionadas al *Fashion-Film*, prestando especial atención a los estilos utilizados para obtener resultados altamente estéticos, no sólo en lo formal sino también en lo conceptual. Generalmente, en este género se incluyen imágenes altamente sugestivas por su belleza e interrelación de conceptos que parecen representaciones de sueños. En términos de iluminación, en el cortometraje se incorporaron distintos colores en el rostro del personaje principal que describen las emociones que va atravesando, las cuales varían según las distintas situaciones; pero de todos modos siempre habrá una relación entre forma, color e iluminación a lo largo del relato. Uno de los elementos más importantes para generar la condición sinestésica es el sonido, el cual representa un espacio fundamental en todos los medios audiovisuales, por lo cual el director juega con la posibilidad de alterar los sonidos para que no representen necesariamente lo que se encuentra en pantalla, sino el sentimiento que se busca retratar para así provocar en el espectador esta experiencia sinestésica.

Otro proyecto que va a permitir comprender las diferentes posibilidades que brinda la sinestesia dentro del campo audiovisual es el de José Luis Allona y Manuel Razzari (2003), *Prototipo de flujo Pseudo-sinestesico mediante navegación hipermédia basada en el tiempo*. En este trabajo se plantea la realización de un guion para formato web en el que se producen relaciones de términos de manera subconsciente. Esto se logra haciendo



hincapié en el uso del hipertexto que, en el caso de la web, se produce al enlazar diferentes páginas cuando el usuario hace click sobre algún texto o hipervínculo. Este recurso será utilizado para explicar la asociación no lineal en que se relacionan las conexiones neuronales para generar una idea y una línea de pensamiento entre conceptos no necesariamente relacionados, pero que se encuentran asociados de forma inconsciente en cada persona. El sitio web contendrá varias piezas audiovisuales, algunas más abstractas y otras más directas respecto al mensaje que se quiere transmitir, para guiar al usuario a través de la web según las relaciones de conceptos que elija en cada caso. En este juego de elementos cambiantes se produce un fenómeno sinestésico en tanto se enlazan colores, formas, conceptos y sonidos. A diferencia del guion escrito que solo se puede leer en un sentido, el hipertexto permite atravesar el relato en distintas formas y direcciones de lectura, sin tener necesariamente un principio y final determinado. En este sentido, presenta cierta cercanía con la estructura dramática de antitrama en la cual se hace difícil definir la línea temporal del relato, a pesar de que ya existen varios textos que usan una estructura en la cual el lector puede elegir cómo va avanzando la historia. Este recurso también fue incorporado en el audiovisual a serie *Black mirror: Bandersnatch* (2018), emitido por la plataforma *Netflix*, donde el espectador podía elegir, entre distintas opciones, hacia donde seguía la historia.

A diferencia del proyecto que presentan los autores de *Bandersnatch*, existe un factor azaroso dentro del proyecto de Allona y Razzari, debido a que en la página web se presentan distintos estímulos cambiantes a medida que el tiempo avanza; en cierta forma el usuario tiene el control de a momentos. Particularmente, en este el guion no existe clímax, la historia no contiene un personaje principal, tampoco un final determinado, las acciones no están asociadas por una causa y efecto. Por el contrario, el relato esta unificado en un todo, la obra es inverosímil ya que no pretende tener un significado único y lo importante no es el resultado, sino el trayecto. En esta experiencia multimedia el

personaje principal está definido por las ventanas del navegador, contenedoras de poesías audiovisuales, micro secuencias que forman el todo. Un elemento clave del proyecto son las distintas tramas secundarias en un modelo colectivo de relatos que se cruzan para formar un significado; básicamente, todo el guion se sostiene sobre la idea del metalenguaje existente en la estructura dramática de arquitrama. Para la realización conceptual, Allona y Razzari tomaron varias nociones claves como sangre, cáncer, laberinto, bruma, pérdida, esqueleto, cementerio, flores, etc. Estos conceptos están fuertemente relacionados, unos más que otros, sin una jerarquía clara más que la asociación inconsciente del espectador según sus experiencias personales.

### **3.2 Representaciones establecidas**

En el apartado anterior se establecieron las principales características de los guiones sinestésicos existentes que responden a un estatuto académico; sin embargo, se pudo apreciar que existen muy pocos guiones disponibles en ese ámbito al ser un tema bastante desconocido en la actualidad. También se tuvieron en cuenta en el capítulo anterior los largometrajes que incluyen recursos sinestésicos dentro de sus características, pero se observó que muy pocos de ellos apunten directamente a esta temática, como es el caso de Christopher Nolan que, a pesar no utilizarla sinestesia el eje de su trabajo, incluye varios conceptos que se relacionan con esta condición particular de la percepción desde lo estructural tales como el metalenguaje, la tramas secundarias, los finales ambiguos, etc.

En esta sección del proyecto de grado los objetos de análisis serán los cortometrajes que debido a su corta duración suelen presentar factores cambiantes y dinámicos, como por ejemplo el tiempo del arco dramático en general, pues se dispone de poco tiempo para pasar por las distintas etapas de la estructura dramática clásica. Pero además, es importante detenerse en esta categoría porque es posible identificar una mayor cantidad de productos audiovisuales que toman como temática central la sinestesia. Los elementos

disponibles para la realización de una representación adecuada de este fenómeno se sitúan mayoritariamente dentro de los géneros ficción, fantasía o cine experimental, por lo cual hay un amplio rango de géneros que no han sido utilizados para representar la condición sinestésica.

Dentro de la categoría de cine experimental se encuentra el trabajo de Hans Richter, uno de los fundadores del movimiento *Dadá*, movimiento artístico reconocido por atravesar las barreras artísticas para crear elementos que surgen de la implementación de varias técnicas. Richter, quien comenzó su carrera como pintor, llevó adelante algunas de las primeras obras abstractas dentro del ámbito cinematográfico, dando especial atención a los conceptos de ritmo, fondo y forma y al modo en que estos se relacionan en un medio que no es estático como las pinturas. El cortometraje *Rhythm 21* (1921) está asociado a las primeras representaciones de música visual; desde el comienzo se pueden apreciar formas geométricas como cuadrados y rectángulos que van cambiando de tamaño y forma a medida que avanza el relato. Toda la composición cromática está en blanco y negro ya que no apunta a establecer una relación de color para comprender el mensaje; como se mencionó, apunta más bien a entablar un vínculo entre las formas y los sonidos atendiendo al modo en que se mueven a través del espacio. A pesar de no presentar un relato objetivo que contiene personajes, trama, estructuras, etc., se pueden comprender directamente las intenciones de su autor, inclusive se aprecian las distintas etapas de la estructura dramática clásica. Es posible identificar en los primeros segundos una introducción que se presenta a través de una especie de telón, representado por formas geométricas únicamente, que se abre desde los distintos extremos de la pantalla, para luego dar paso al desarrollo del cortometraje, en el cual las formas geométricas crean una perspectiva haciéndose más pequeñas y más grandes, dando la sensación de cercanía o lejanía según el caso. Posteriormente, ya habiendo avanzado el cortometraje, se puede observar un cuadrado negro que toma el protagonismo de la pantalla; esto, sumado al sonido que se vuelve más

grave, genera el clímax necesario para luego pasar al desenlace del relato que es el único momento en que se presentan dos formas geométricas que no se encuentran en modo horizontal o vertical, sino diagonalmente por un espacio tan corto de tiempo que pareciera representar exactamente el punto de giro del personaje principal, si este existiera. Es sorprendente cómo con tan pocos elementos se puede crear un relato tan elocuente. En este cortometraje se puede apreciar la presencia de la sinestesia como recurso en tanto presenta un mensaje abstracto que se desprende directamente de la relación entre formas geométricas que se mueven a través del espacio y la música que las acompaña. Si uno de estos dos factores no existiera, el producto audiovisual no tendría sentido.

El segundo cortometraje que se utilizó como referencia audiovisual es el de Walter Ruttmann llamado *Lichtspiel opus 1* (1921), que significa "juegos de luz". Este autor, junto a Richter, es uno de los principales representantes del "cine abstracto" o "cine absoluto", una categoría del cine experimental enfocada en la representación del lenguaje de las formas. A diferencia del cortometraje anterior, en este la representación de las formas incluye colores, un factor que cambia totalmente el significado debido a las asociaciones inconscientes que la mente humana puede llevar adelante al vincular sensaciones con colores. Además, Ruttmann utiliza formas más orgánicas y cambiantes las cuales dotan de ritmo al producto audiovisual mediante secuencias repetitivas. A medida que el relato avanza algunas formas cambian sus movimientos adquiriendo una caracterización propia, como si fueran personajes dentro de la historia. y los colores se van mezclando dentro de estas formas cambiando la sensación que se tiene en general respecto de cada elemento. Se hace complejo identificar la estructura dramática presente en este producto audiovisual, pero sí se puede apreciar una línea temporal debido al modo en que se utilizan las formas. Un ejemplo de esto es el primer punto de giro en el cual se presentan formas triangulares, las cuales no habían aparecido hasta el momento, que junto a la música brindan una sensación de peligro, como si la historia estuviera entrando en el conflicto, para luego

incorporar una secuencia de suspenso en la cual no se sabe que va a pasar. Una vez que se atraviesa el primer nudo dramático se presenta un cambio completo en la paleta de colores que indica un momento de tranquilidad antes de entrar a un segundo nudo dramático representado por formas circulares muy asociadas al movimiento del agua. Por el modo en que actúan los elementos en pantalla y cómo se mueven en el espacio, se da a entender que el cortometraje está entrando al clímax del relato: movimientos bruscos, notas agudas a un ritmo acelerado, contrastes de colores fríos y cálidos son ejemplo de esto. Luego del clímax se observa un espacio vacío que parece indicar, gracias a la música, un punto de giro en la personalidad del producto audiovisual. Este se mantiene bastante cauteloso por un momento para luego incluir formas que no se habían visto hasta ahora las cuales indican cómo se está adaptando el medio a estos cambios para ingresar, finalmente, al último punto de giro o resolución que incluye todas las formas anteriormente presentes en una sinfonía visual que concluye con un gran círculo rojo.

Los dos cortometrajes, tanto el de Richtein como el de Ruttman, son importantes en tanto funcionan como un primer acercamiento a los productos audiovisuales que incluyen recursos sinestésicos. Principalmente el movimiento Dadá tiene varios elementos que se relacionan con la sinestesia debido a su carácter unificador de distintas técnicas artísticas y a la relación disruptiva que establecen entre el significado de un elemento y la significancia que se le da al utilizarlo en otro contexto y las distintas percepciones que se pueden inferir de un mismo objeto artístico.

Finalmente se va a indagar sobre los cortometrajes más actuales que giran en torno al concepto de la sinestesia e incluyen recursos sinestésicos dentro de las técnicas audiovisuales lo que permite alcanzar una mayor comprensión del significado. En primer lugar, el cortometraje de Terri Timley (2009), *Synesthesia*, incorpora ya desde la secuencia de títulos un efecto sinestésico. Hace uso del experimento ya comentado en el que aparece una hoja llena de números cinco con algunos números dos. Para una persona no

sinestésica se dificulta diferenciarlos, pero como una de las asociaciones más comunes entre personas sinestésicas es entre un número y un color, estos diferencian más rápidamente estos números, entre los cuales aparece la secuencia de títulos. A continuación se puede apreciar una mesa llena de vegetales, texturas, colores, etc. Y un niño introduciendo el cable de unos audífonos en uno de los vegetales; en este punto la música cambia instantáneamente representando el sonido del vegetal, lo que refiere a una asociación sinestésica diferente. El cortometraje incluye muchas asociaciones sinestésicas tales como: cortar las frases de un libro como si fueran comida, oler discos de vinilo y mencionar un color en una grabadora, un libro que salta de una tostadora, una radio que a medida que reproduce distintos sonidos expulsa por sus parlante diferentes cosas como pasto, figuras geométricas, animales, etc. Este cortometraje es interesante en tanto incluye varias relaciones directamente sinestésicas como las de forma-sonido, sabor-palabras, olor-color. A pesar de ser bastante directo en esas relaciones, ocurren tantas acciones dentro del mismo espacio que el significado resulta bastante abstracto, culminando así en una experiencia ambigua.

El segundo producto audiovisual dentro de esta categoría es el realizado por Edoardo Bellanti y Alice Corsi (2011) llamado *Sinestesia*. Se trata de un cortometraje de dos minutos de duración en el que se muestra la historia de un pintor que está atravesando un bloqueo creativo, lo que lo lleva a borrar lo que pinta en un lienzo para luego sentarse a beber vino en búsqueda de inspiración. Una vez que abre el vino y lo huele esto lo transporta a un recuerdo grato, y aparecen coloridas transiciones que Bellanti y Corsi utilizan como técnica audiovisual para hacer referencia a la sinestesia. Estas visiones, acompañadas de una música que acelera el ritmo del relato, activan la creatividad del pintor, indican un cambio en el personaje principal que ahora se posiciona frente al cuadro con una actitud renovada. Los planos detalle funcionan como incremento de las sensaciones mientras pinta, al tiempo que muestran el resultado del cuadro denotadamente similar respecto a las visiones del

personaje. Terminado este primer nudo de la trama el artista busca otras botellas de vino y realiza una pintura asociada a cada botella, todas reunidas en una exposición que incluye una copa de vino al lado de cada cuadro. A pesar de ser un cortometraje bastante directo y de no dejar mucho espacio para la reflexión, utiliza técnicas audiovisuales que les permiten representar de forma correcta una asociación sinestésica entre olor-forma.

Otro producto audiovisual que utiliza la sinestesia como eje central del relato es el propuesto por Mario Bonardo (2013), titulado también *Sinestesia*, en el cual se expresa la historia de Bianca, una hábil pianista que se presenta frente a un auditorio. Luego de tocar algunas notas el escenario cambia y ella aparece en un bosque, rodeada de vidrios colgantes de colores, los cuales al ser atravesados por la luz generan destellos. Tras un movimiento de cámara se devela la presencia de una mujer mayor vestida de blanco que va a ser utilizada como transición hacia la próxima escena. Una vez que Bianca termina de tocar se levanta del piano que aún se encuentra en el bosque y recibe los aplausos del público, dejando en evidencia que existen dos lecturas sobre el mismo relato: una en la que se encuentra el público dentro de un salón y una segunda en que Bianca se encuentra tocando el piano en el bosque. En la siguiente escena el único elemento que se mantiene es la mujer de blanco, quien ahora se encuentra en un desierto con personajes que presentan una estética de circo, dando a entender que ahora existe más de un personaje principal, una característica de la estructura dramática antitrama. En el desierto, un hombre vestido de payaso recita la frase *M'illumino d'immenso*, que significa "Estoy iluminado por lo inmenso", mientras se mueve en el espacio sin un camino preciso, a través de varios personajes, cada uno con un color específico que representa la esencia del personaje.

Este cortometraje presenta muchos conceptos ambiguos que pueden tener distintos significados según el espectador que observa. Este recurso está fuertemente ligado a la sinestesia ya que esta condición se presenta de distinta forma en cada persona. En este cortometraje, a diferencia de los mencionados anteriormente, las texturas toman gran

importancia pues mediante la implementación de planos detalles se puede apreciar cómo están constituidos los distintos elementos que, además, son asociados cada uno a un personaje, estableciendo la relación entre la textura y la personalidad. En el final una campana suena, nuevamente el único elemento que se mantiene es la mujer de blanco; la escena ahora se sitúa dentro de un manicomio en el que se encuentran los mismos personajes de la secuencia anterior pero con batas de hospital. Esta escena presenta una clara relación de metalenguaje, el cual incrementa la sensación sinestésica al incorporar distintos niveles de lectura. Finalmente, todo resulta ser una alucinación de la mujer de blanco, lo que lleva al clímax de la historia en esta escena que presenta el último y más importante cambio en los valores narrativos: la mujer camina por un pasillo y abre una puerta que la lleva nuevamente al desierto, presentando así un laberinto narrativo, otra característica muy presente en la estructura dramática de antitrama.

El cortometraje realizado por Rodrigo Ortega (2018), *Sinestesia*, comienza con sonidos fuera de campo que desde un principio invitan al espectador a crear suposiciones sobre el escenario que se presenta; esto, sumado a una voz que relata en un idioma desconocido, incrementa la intriga por ver como continúa la historia. El cortometraje muestra distintos elementos como agua, insectos, personas, paisajes, ciudades, etc., acompañados de un recitado y sonidos que intensifican estas imágenes a modo de brindar un mayor entendimiento del relato. A medida que avanza, este relato cuenta cómo fue creado el ser humano, cómo fue evolucionando, descubriendo distintos elementos, construyendo ciudades, para crear una reflexión en torno al progreso de la humanidad. Todo esto sucede dentro de una sinfonía visual cuidadosamente estructurada para complementar la poesía que se recita. En términos de la sinestesia, el factor que cabe destacar es el trabajo de *foley* pues se incluyen sonidos que en algunos casos no representan la realidad pero que incrementan la sensación que genera el conjunto de imagen y sonido, llevando al espectador a cuestionarse si esos sonidos realmente fueron sacados de la realidad. Esta



incógnita es la que genera distintas suposiciones en el espectador sosteniendo su atención durante el relato. Este cortometraje presenta una estructura dramática de minitrama: no es posible apreciar personajes principales, un conflicto o algún final resolutorio, más bien busca que el espectador se sienta identificado con el relato que se está recitando, ya que es algo que todos los humanos comparten.

### **3.3 Publico objetivo**

El mundo de la sinestesia es bastante desconocido para la persona promedio, no siendo así en el ámbito artístico o de la psicología. Esto se debe a que en los últimos años ha obtenido un gran reconocimiento científico que repercutió en el ámbito artístico donde esta condición fue tomada como instrumento creativo. Aaris Sherin (2012) afirma que “en la sinestesia del color, las letras o los números son percibidos con un color inherente. El fenómeno de la sinestesia del color es un ejemplo de lo variables que pueden ser las asociaciones”. Esto es un dato relevante dado que al diseñar algo es de gran importancia tener en cuenta que el espectador inconscientemente les atribuirá significados a los colores. Cuando el proceso de sinestesia funciona, las reacciones que un sentido provoca pueden modificar la percepción de otros, modificando la respuesta de cada persona ante una misma composición.

En la amplia búsqueda realizada sobre contenido audiovisual que incluya la implementación de recursos sinestésicos se encontraron muchos trabajos, pero en su mayoría se trata de trabajos experimentales realizados por estudiantes, por lo que el nivel de profesionalidad con el que esta temática es abordada aun no llega a un punto satisfactorio. Se pudo identificar una cantidad acotada de largometrajes centrados en la sinestesia, pero se trata de trabajos que utilizan el concepto para contar una historia desde varios puntos de vista, lo que en el mundo cinematográfico es llamado una historia coral. En otros casos se asocia esta condición sinestésica a capacidades humanas superiores

para dotar a los personajes de una habilidad fantasiosa que no representa la real forma en que esta condición afecta a las personas.

Teniendo en consideración estos antecedentes, se pudo observar que el público objetivo de estos productos audiovisuales está conformado principalmente por personas con orientaciones artísticas que buscan en esta condición un medio de expresión libre por la posibilidad que ofrece de asociar distintos elementos y por la profundidad metafórica que proponen al plantear relatos que desafían al intelecto. De esto se desprende otro factor en el público objetivo que consiste en la búsqueda de un desafío intelectual a la hora de observar un producto audiovisual. Se trata de personas que buscan encontrar en los productos audiovisuales conceptos inverosímiles o laberintos metafóricos a resolver. Esto lleva a que el uso de la sinestesia en el ámbito artístico sea aplicado por el atractivo visual que se deriva de este concepto y no se tenga en cuenta la complejidad que implica (Sherin, 2012).

La utilización de la sinestesia, ya sea como recurso formal o narrativo, o bien como temática central, está claramente asociada a un público mayor ya que, como se comentó, en la mayoría de los casos se vuelve bastante subjetiva la lectura del registro debido a cómo se utiliza el metalenguaje, la cantidad de subtramas, la implementación constante de metáforas, los finales ambiguos, etc. Esto dificulta la comprensión de estos productos audiovisuales para la mente de un niño. Pero al mismo tiempo, las representaciones visuales utilizadas son generalmente muy atractivas por la mezcla de colores que presentan o la unión de distintos elementos que en otras condiciones no podrían estar relacionados; un ejemplo de esto es un libro saltando de una tostadora, como se comentó anteriormente, en el cortometraje de Terri Timley (2009).. Finalmente, cabe tener en cuenta que un grupo importante de espectadores que consume productos audiovisuales de estas características está centrado en personas que poseen esta condición realmente, pues como se pudo apreciar en los distintos estudios previamente analizados, es un público que

aún se siente poco representado en todos los ámbitos, socialmente, artísticamente, científicamente, etc. Si bien, como ya se ha señalado, hasta hace unos años la sinestesia era tratada prácticamente como un tabú, en la actualidad existen festivales de cine, videoclips, documentales, y otras categorías que utilizan este concepto como un elemento artístico representativo, el cual en muchas ocasiones es utilizado más por lo innovador del concepto, que por la directa relación con las sensaciones que produce.

### **3.4 Estrategias**

Dentro de las principales formas de representación audiovisual en base a la sinestesia abordadas se pudo apreciar que todas se enmarcan en géneros cinematográficos específicos como el cine experimental, ficción y documental. El principal error a señalar en estos productos audiovisuales reside en que todos apuntan a un factor de impacto visual sonoro, dejando de lado el hilo conductor del relato, el cual de ser considerado daría una profundidad artística mucho mayor en el resultado final del proyecto audiovisual.

En muchos casos, el desconocimiento general sobre la condición sinestésica lleva a considerarla asociada únicamente a colores brillantes, relatos ambiguos y metáforas. Es debido a esto que el término sinestesia se ha tomado bastante a la ligera desde sus inicios, debido al carácter únicamente artístico al que se le asocia, cuando en realidad se encuentra presente en muchos otros aspectos que podrían beneficiar a la humanidad si se le diera la importancia necesaria. Dentro de la psicología, las sinestesias son situaciones provocadas por imágenes en las que la estimulación de uno de los sentidos llevará a experimentar a la vez con otro o varios sentidos de manera involuntaria. La diferencia entre una sensación y la sinestesia está basada en que la sensación es un acto puramente mental donde se produce un contacto con el entorno que se está sintiendo. Por su parte, la sinestesia refiere al acto cerebral en el cual no interviene ningún objeto, no hay lectura del mismo, sino que lo que influye es la mente y el modo en que actúa ante las imágenes observadas. (Calvo

Ivannovic, 2006). Un ejemplo de ello lo denota el guion de León Venegas (2014), ya mencionado, en el que se asocia esta condición con el consumo de drogas; hecho que no puede permitir tomarse en consideración como positivo.

Otra de las estrategias más usadas es la caracterización visual sobre como vería una persona sinestésica, un recurso que deja en evidencia la línea simplista de representación de esta condición dado que el factor más importante para detonarla se encuentra en lo que no se ve explícitamente, en lo que se puede generar en el espectador a través de la imaginación. Por otra parte, también ya se señaló, esta condición se presenta de distinta manera en cada persona, con lo cual intentar retratarla visualmente se vuelve interesante estéticamente pero imposible teóricamente.

A pesar de reconocer una vasta cantidad de productos audiovisuales que representan la sinestesia de forma interesante, no se pudo apreciar un cortometraje sobre esta temática que tenga reconocimiento mundial o que se halla presentado dentro de algún festival reconocido. Aunque sí se pudo observar una gran cantidad de eventos que utilizan el término sinestesia como base fundamental, dando cuenta de lo atractivo de este término para el circuito artístico y de la vigencia que existe sobre esta temática que aún no ha sido reconocida por la sociedad con el espacio que merece.

La principal estrategia a utilizar dentro del guion a realizar en el presente proyecto de grado es la de provocar tanto el intelecto del espectador como su imaginación, planteando distintas situaciones que lleven a una resolución fuera de campo, que no será puesta en evidencia hasta el desenlace. Con esta técnica narrativa se pretende retener la atención del espectador a la espera de respuestas, además de cambiar los valores narrativos en una etapa avanzada modificando el paradigma que se tenía sobre los personajes y sus distintas intenciones. Se van a utilizar las palabras como principal eje para estimular la imaginación del espectador, mediante metáforas sobre temáticas transversales a los distintos tipos de espectadores, focalizando en los valores universales de la humanidad

tales como el respeto, la libertad, la justicia, el amor, etc. Además, Se va a hacer uso del metalenguaje como un recurso narrativo para integrar distintos niveles de lectura, los cuales van a necesitar un mayor grado de conceptualización en el diseño dramático para generar una línea temporal elaborada pero comprensible para el espectador. Desde el punto de vista sonoro, se van a utilizar frecuencias sostenidas que aumenten la sensación de atmosfera dentro del espacio, sumadas a efectos *foley* que incrementen la emotividad de las escenas al incluir sonidos disruptivos para producir efectos de asociación entre sonido e imagen los cuales apuntan a representar metáforas para provocar la imaginación del espectador. Desde el punto de vista cinematográfico una parte del cortometraje será filmado mediante el uso de la cámara subjetiva, lo que permitirá observar el relato a través de los ojos del personaje principal, técnica mediante la cual se pretende generar una relación directa entre las emociones que incluye el cortometraje y el espectador. Se trata de un recurso que incrementa la emotividad en el espectador por la identificación con el relato que se propone. La implementación de estos factores aspira a producir un guion que no sólo mantenga activo mental y emocionalmente al espectador, sino que también que genere un efecto de empatía volviendo al producto más inmersivo.

## Capítulo 4. Diseño cinematográfico

El presente capítulo se centra en la exposición del guion propuesto como producto del presente proyecto de grado. Por tal motivo se expondrá, no solo la trama y los personajes involucrados, sino que también se hará referencia a los procedimientos sinestésicos aplicados y los principales elementos cinematográficos utilizados. Este recorrido permitirá resaltar los principales puntos innovadores que el presente guion propone.

### 4.1. Sinopsis

En esta historia existen dos tramas que avanzan paralelamente: una ocurre en tiempo presente y otra en tiempo pasado. La primera trama que es la que da comienzo al guion inicia con Ernesto, un psicólogo que está ayudando a un hombre de avanzada edad a recuperar su vista porque sufre de visión borrosa debido a una experiencia traumática, y también padece de pérdida de memoria según su relato. Ernesto se dedica a las terapias alternativas y le va a ayudar a recuperar su memoria para así descubrir que es lo que gatilla esta pérdida de visión. Para eso utiliza distintos experimentos psicológicos como pedirle al paciente que mediante el estímulo de diferentes sentidos le comenté sus sensaciones; así irá expresando los distintos recuerdos que se le vienen a la mente. La segunda trama se centra en la historia de dos detectives: el personaje principal es Marcus, un hombre muy trabajador que tiene interés en obtener el puesto de su compañero que está próximo a retirarse, el otro personaje es el oficial a cargo, Adrián, un hombre muy discreto que lleva muchos años como detective por lo que ya está cansado; se puede observar que tiene mucha experiencia por cómo se mueve dentro de los distintos casos. Ambos trabajan en la búsqueda de un criminal que lanzó a una mujer al río dejándola morir ahogada.

Volviendo al psicólogo, éste utiliza con su paciente una técnica llamada *El viejo oeste* que consiste en mencionarle distintas palabras y éste tiene que responderle con el primer

concepto que se le venga a la mente. Luego de repetir algunos conceptos, el paciente comienza a ver que se le aparecen frente a sus ojos distintos colores y, finalmente, termina viendo borrosamente un color naranja en toda la habitación después de que Ernesto mencionó la palabra agua. Los detectives continúan con su misión: la primera pista sobre el homicidio conduce hacia el exnovio de la víctima. La madre de la mujer asesinada se sorprende con esta pista y considera que es muy difícil que él sea culpable por la cercanía que tiene con la familia, pero el hombre está desaparecido por lo cual no se puede descartar como sospechoso. Los detectives lo buscan en su casa, pero se puede ver que escapo hace poco robando las cintas de grabación del edificio, lo que los deja sin pistas para seguir.

El psicólogo continúa con sus experimentos. En esta ocasión Ernesto pretende representar distintos lugares mediante colores y sonidos, primero usando tonos verdes junto a tonos amarillos, sonidos de bosque, pájaros, insectos, etc., ambientando al paciente en la naturaleza. Si bien con esto el paciente se relaja un poco, no recuerda eventos asociados. Luego el sonido cambia al de una cascada y los colores se vuelven hacia los azulados y celestes. Ahora el paciente describe un cambio en su percepción, siente frío y la presión del agua al caer, por lo que queda maravillado. Finalmente, los colores cambian a violetas y anaranjados y van acompañados con el sonido de lluvia en la ciudad. Por un momento su visión mejora, la postura del paciente cambia inmediatamente a modo defensivo, piensa que fue drogado y deja la oficina muy molesto. Los detectives, sin una pista clara, reciben un mensaje que indica el descubrimiento del cabello de un exconvicto en las ropas de la mujer, un hombre que suele frecuentar la escena del crimen. Ambos van hasta su departamento para interrogarlo donde encuentran algunas plantas de marihuana, motivo suficiente para encerrarlo mientras analizan ropa interior que encuentran dentro de un cuaderno en su habitación.

El psicólogo recibe nuevamente al paciente, el cual se siente muy arrepentido por su actuar. Ambos ven avances en la terapia por lo que deciden continuar con el último experimento. Esta vez el paciente deberá oler distintos elementos para ver si alguno le despierta un recuerdo. Luego de probar con varias cosas, Ernesto se siente bastante estresado pues nada resulta; abre las ventanas para respirar, afuera llueve y por un segundo logra ver claramente. Los detectives reciben confirmación de que ropa interior pertenece a la mujer muerta por lo que buscan al exconvicto en su celda; pero llegan tarde, el hombre cuelga sin vida.

El psicólogo le comenta al paciente que su visión borrosa tiene relación con la lluvia: cuando está en presencia de ésta puede ver claramente, pero cuando no llueve su visión falla. Le comenta que deben continuar con la terapia para encontrar el origen de este trauma, pero el paciente le manifiesta que no quiere recordar y se va caminando. El paciente camina por una calle silbando mientras se observan una serie de flashback en los cuales se encuentra presente en la noche del crimen. Él es quien descubre a la mujer con su novio; aparentemente ellos tendrían un romance y ella le habría prometido no seguir con el novio, pero no lo hizo. Esto enfurece al paciente que en un ataque de locura y celos forcejea con la mujer lanzándola al río por accidente. Ella es arrastrada por la corriente mientras él, al no saber nadar, simplemente observa. Luego asesina al exnovio, roba las cintas de seguridad de su departamento y planta evidencia en la casa del ex convicto para, finalmente, terminar el trabajo asesinándolo en su celda. Cuando el paciente termina la caminata por una concurrida calle, se observa en el reflejo de un espejo dejando en claro que el paciente y Adrián son la misma persona.



## 4.2. Descripción de los Personajes

Adrián es un hombre de 46 años, altura media, contextura robusta, cabello oscuro con canas. Debido a su personalidad silenciosa no se pueden sacar muchas conclusiones respecto a este personaje, solamente deducir su férreo compromiso con la fuerza policial que se puede observar por el respeto que sus compañeros profesan ante su presencia. Algunas actitudes fuera de lugar dejan en evidencia el desequilibrio mental que él tiene, pero no lo suficiente para convertirle en el principal sospechoso, sino más bien en un policía que lleva tantos años de servicio que ya sabe cómo aprovecharse de su autoridad a la hora de tratar con sospechosos. Cuando se trata de hablar con familiares de los culpables da gran seguridad por la forma cómo se mueve, es un experto del engaño pues lleva una doble vida. Respecto a cómo se presenta frente al psicólogo, este personaje muestra desconfianza desde el primer momento observable en su reticencia por las terapias alternativas y su personalidad escéptica producto de su largo camino respetando la ley. Otro motivo de su desconfianza ante el psicólogo se debe a que no puede permitirse develar información que lo incrimine, por lo que constantemente le recuerda al psicólogo que el solo quiere arreglar su visión, mas no recordar cual fue el motivo del trauma. Él realmente recuerda el motivo del trauma, pero no entiende a qué se debe esta visión nublada en ocasiones. El personaje presenta una doble vida que el espectador puede observar a través de la línea temporal de flashback. Por un lado, es una persona intachable que genera gran empatía en el espectador principalmente por cómo contiene a la madre de la difunta mujer. A través de esta escena se descarta como un posible sospechoso por su calidez como persona, pero además porque en otras se le muestra totalmente frustrado por no poder dar con pistas que revelen quién es el criminal. Pero, por otro lado, en la línea temporal presente, desde un comienzo se lo muestra como una fuerza contraria a la del psicólogo en su búsqueda de la verdad, quien emana cierta sensación de paz, armonía, tranquilidad. En contraste con este profesional, el personaje de Adrián es bastante negativo

pues no solo desconfía de la terapia, sino que además se comporta de manera muy violenta en las ocasiones que el psicólogo logra entrar en su inconsciente. A pesar de ser un frío asesino, este personaje posee una historia que lo humaniza por su pasado como un buen policía. Pero, además, si bien él es el asesino también tuvo mala suerte en que la mujer callera al río ya que él no sabe nadar; y esto se convierte en otra técnica para lograr que el espectador se sienta identificado por compasión.

Ernesto es un hombre alto, de contextura delgada, cabello largo y negro, por lo general utiliza ropa bastante holgada. La figura del psicólogo es utilizada para representar los efectos de la sinestesia mediante diferentes experimentos. Es una persona de mente muy abierta que desconoce la realidad de Adrián, él solo busca acreditar su medicina como efectiva. A través de su postura y movimientos corporales se lo caracteriza de modo opuesto a Adrián: ligero, frágil, flexible. Es un hombre sumamente espiritual debido al tipo de terapia que ejerce, sin dejar de lado sus aspectos científicos que tienen un respaldo comprobable, solo que no son aprobados completamente por la sociedad. Se nota que constantemente tiene que defender este tipo de terapias debido a personas que critican sus técnicas. Su trayectoria y conocimiento de la disciplina le permiten entrar al inconsciente mediante la memoria corporal, recursos ampliamente relacionados con la condición sinestésica. A pesar de ser una persona que es tomada bastante a la ligera, al menos por Adrián que se mueve en un mundo tan cercano a la realidad, es un hombre muy inteligente y dedicado a su profesión. Es reconocido por sus terapias alternativas, y logra captar clientes con pensamientos tan diferentes como los de Adrián y que sus métodos resulten. Es un hombre muy perceptivo, desde el comienzo siente que Adrián oculta algo por eso insiste constantemente en hacerle recordar más que en recuperar su visión: inclusive, al descubrir a qué se debe la visión borrosa, insiste en que la terapia debe continuar para recuperar sus memorias.

Por su parte, Marcus es un hombre delgado pero fornido, de estatura media, cabello corto siempre peinado con gel, vestimenta impecable, tez clara. Tiene una clara determinación por conseguir sus objetivos, está dispuesto a lo que sea por obtener el estatus que está buscando dentro de la agencia de detectives. También es un detective muy respetado debido a que es la mano derecha de Adrián, uno de los hombres más emblemáticos dentro de la agencia, y el postulante indiscutible para tomar su lugar. Respeto completamente la ley, constantemente pone en palabras todo lo que Adrián expresa con gestos, por eso hacen buena pareja. Dentro de la línea dramática de flashback se lo muestra como un detective brillante que viene resolviendo muchos casos desde su comienzo, tornándose una persona obsesiva con todo lo que le rodea, desde su cabello, vestimenta, movimientos corporales y resolución de casos policiales. En esta línea de tiempo, es el personaje principal en su búsqueda implacable del criminal suelto. Su obsesión por dar con este asesino es tal que no le permite enfocarse y pensar correctamente; pero además, al igual que toda la agencia, confía ciegamente en su compañero debido al respeto que se ha ganado con el paso del tiempo. Hasta el momento solo se había enfrentado a delincuentes menores, en este caso se enfrenta a alguien muy inteligente por lo que su capacidad para adaptarse se ve bastante limitada, es decir, se trata de una incapacidad para determinar que el culpable podría ser su propio compañero. Su vida gira en torno al trabajo; sin hijos ni pareja, su única forma de aceptación la encontró en el respeto de sus pares y el temor de los criminales. Siente mucha presión en este caso pues, de resultar bien, podría significar el ascenso que tanto está buscando. Esto incrementa su incapacidad para pensar con la mente fría llevándole a seguir los protocolos establecidos para cualquier caso en general, sin darse cuenta de que éste es un caso especial. Marcus es un personaje que genera una cercanía con el espectador en su búsqueda implacable de alcanzar su sueño; de hecho, es un gran ser humano entregado a cumplir con la justicia. Dado que en la línea temporal del pasado el personaje de Adrián no tiene diálogos, Marcus se convierte en la

voz de ambos personajes; esto funciona como un factor lúdico que hace más llevadero el relato. A pesar de tener un alto rango aún se presenta como un aprendiz del oficial a cargo, otorgándole un factor inherentemente humano por ser un subordinado que busca cambiar su estatus.

### **4.3. Análisis Guion**

Para la realización del guion se utilizaron varios conceptos que se pudieron extraer del estudio previo sobre antecedentes los cuales serán indicados dentro de este apartado. Una de las principales características que se buscaban resaltar era la de la sinestesia narrativa. Para ello se hizo hincapié en el personaje principal en la línea narrativa Flashback al que se caracterizó con una personalidad errante y sin un motivo aparente hasta el desenlace del relato. De este modo se logra mantener la expectativa del espectador que busca una respuesta certera. El rasgo principal que separa a Adrián en tiempo presente y en tiempo pasado es su capacidad para hablar, debido a que anteriormente nunca menciona una sola palabra. Ello tampoco se hace necesario debido a su personalidad reservada y poderosa en comparación a sus pares. Su rostro es sumamente expresivo para suplir la necesidad de comunicación oral y, además, su compañero representa su voz dentro de ese espacio temporal, un hombre enteramente a su disposición que está preparado para hacer lo que sea por su aprobación. Al no usar palabras en una de las líneas espacio-temporal, una vez que se expresa frente al psicólogo se puede apreciar una personalidad completamente distinta, abierta a experimentar, contar sus conflictos, mucho más humano debido a que busca solucionar su problema y comprende que no se trata de algo simple, sino de algo relacionado con su inconsciente: claramente él no tenía la intención de matar a la mujer, pero una vez que lo hizo contaba con todas las herramientas para esconder su crimen. Uno de los elementos claves para comprender cómo se va a mantener en secreto que Adrián es el culpable será mediante el uso de la cámara subjetiva cuando él se encuentra

en el psicólogo, mostrándose lo que verían los ojos de Adrián en todo momento. Este procedimiento, sumado a que sufre de visión borrosa, evitará que el espectador establezca una relación con el culpable. La visión borrosa también servirá como un elemento estético que incrementa en el espectador el carácter subjetivo de las visitas al psicólogo, solo se podrá apreciar una serie de manchas de colores en movimiento junto con la voz de Ernesto, quien constantemente utiliza metáforas para explicarle a Adrián cómo funciona la mente. Estas metáforas están estrechamente relacionadas con la sinestesia en su carácter perceptivo: cómo se produce, por qué se produce y cómo se siente.

Otro de los elementos principales dentro de este cortometraje es la lluvia, la cual condiciona psicológicamente al personaje principal; se trata de una característica muy exótica que se revela al final para dejar en claro la relación que tienen estas dos historias que ocurren en simultáneo. La línea temporal de tiempo flashback ocurre bajo la lluvia, por lo que Adrián puede ver a la perfección. Incluso cuando está en interiores la lluvia se puede apreciar por las ventanas, su ropa mojada, el sonido del agua, los truenos, relámpagos, etc. Al momento en el que se encuentra con el psicólogo no llueve, por lo que no puede ver, excepto en una ocasión que el psicólogo abre la ventana para respirar, permitiendo entrar el sonido y olor a lluvia, lo que le hace recuperar la vista por un instante.

Desde el comienzo se plantean muchas preguntas sin respuesta. La principal, y que se mantiene hasta el final del relato, está atravesada por la intriga acerca de la relación entre las dos historias, tan diferentes en su temática, pero fuertemente relacionadas por una mirada psicológica vinculada con la sinestesia. En los capítulos anteriores se señaló que la mayoría de las personas asocia la sinestesia con experiencias subjetivas, artísticas, experimentales, sin un significado objetivo sobre esta condición. Las visitas al psicólogo son utilizadas como un modo de contrarrestar esta problemática y un medio para explicar muchos términos sobre el inconsciente, la memoria corporal, los pensamientos, etc. Esta relación de conceptos se incluye para dar una explicación con fundamentos científicos a la

condición sinestésica, alejada de la ligera descripción que se puede apreciar en otros cortometrajes. Al incluir una voz científica que defiende estas características, se acredita como algo mucho más real y tangible. Y si bien se presenta un contrapunto centrado en las dudas que muestra el personaje principal sobre las técnicas del psicólogo, finalmente se da cuenta que estas técnicas funcionan recuperando su vista a ratos y comprendiendo cuál fue el evento que disparó el trauma. Esta resolución sitúa al espectador que piensa como Adrián ante una situación que propone cambiar el paradigma que se tiene sobre conceptos que no se comprenden y establecer una línea de pensamiento más abierta a los nuevos conceptos que van surgiendo.

Además de este abordaje desde lo propiamente psicológico, la sinestesia será trabajada desde el uso del metalenguaje, ya que la línea dramática de flashback ocurre dentro del relato en tiempo presente. Implementar esta técnica, que además está asociada a la estructura dramática de anti-trama, permite incrementar la profundidad del relato. Abrir varias líneas dramáticas permite desconcertar al espectador y de esta forma proporciona mayor espacio para que desarrolle diferentes conclusiones. De acuerdo a cómo avanza la historia y las pistas falsas que se van presentando las conclusiones se van modificando y justificando de diversas maneras. Una vez que se presenta el cambio de valores narrativos hacia el final del relato, estas conclusiones son reconocidas como erróneas y el suspenso prolongado y la ansiedad por resolver las dudas llegan a su fin dando paso a un cambio de paradigma en el espectador.

El principal elemento que mantiene el suspenso es la lentitud con que se va entregando la información. Si Adrián dijera una sola palabra en la línea temporal del presente se cae todo el fundamento del producto audiovisual. Su personalidad misteriosa y temperamento poderoso hacen verosímil, dentro del relato, el hecho de que no hable. A esto se suma el hecho de que dentro de esa línea temporal el personaje principal es Marcus, su compañero,

lo que colabora alejando la mirada del espectador de este personaje intachable como un representante de la ley con mucha experiencia.

El lenguaje también presenta un rol protagónico dentro de este guion. Una línea temporal presenta un lenguaje policial bastante oficial, el cual se ve contrastado por la forma en que se comunica el psicólogo, utilizando metáforas para explicar a la conservadora mente de Adrián cómo funciona el inconsciente. Estos dos estilos de comunicación mantienen al espectador en un constante cambio para adaptarse a las lógicas que se presentan. Por un lado se muestra una realidad a la cual los espectadores se encuentran bastante acostumbrados; por otro una realidad más extraña en la cual el eje central son las sensaciones corporales, emocionales, subjetivas, relacionadas a la sinestesia y que, presentadas a través de una cámara subjetiva, se vuelven una experiencia mucho más personal para el espectador.

El primer nudo narrativo que se puede apreciar dentro de este guion ocurre cuando los detectives se acercan al departamento del ex novio de la mujer muerta para buscar pistas. Al llegar al lugar se puede apreciar que el sospechoso acaba de escapar, además de que robó las cintas de grabación para borrar toda evidencia de su paradero, dejando a los detectives sin pistas por seguir. El segundo nudo narrativo aparece cuando los detectives descubren al ex convicto colgado en su celda. Esta acción, a pesar de resolver el problema sobre el responsable del crimen, plantea muchas dudas respecto de si es o no el culpable, pues es una muerte bastante misteriosa. A partir de esta acción comienza el clímax, escena en la que Adrián descubre la causa de su ceguera. Con esta acción dramática el personaje sufre un cambio: ya no le interesa la terapia porque descubrió la causa de su ceguera temporal, un problema con el cual deberá vivir de por vida a menos que decida confesar su crimen. Finalmente, en la resolución de la trama, cuando se revela que el paciente y Adrián son la misma persona, se puede identificar un cambio completo en los valores narrativos. Ahora, el personaje que se consideraba intachable queda evidenciado como un

asesino a sangre fría y un completo manipulador que engañó a su compañero durante todo el relato.

#### **4.4. Dirección**

Para el desarrollo de este producto audiovisual se tendrán en consideración varios elementos de gran importancia. En primer lugar cabe mencionar el ritmo dado que se presentan dos líneas temporales, cada una tendrá una velocidad de lectura diferente. En el caso de la línea narrativa flashback se utilizará un ritmo acelerado. Para ello se incluirá una mayor cantidad de planos, lo que permitirá incrementar la atención por la velocidad en que ocurren los acontecimientos del relato, y planos con movimientos internos que permitan un montaje dinámico y fluido. La velocidad en que ocurren las escenas de acción tendrá un rol fundamental en la capacidad para mantener la atención del espectador, debido a que incrementan las emociones por la adrenalina que produce la historia en sí. Por otro lado, para la línea narrativa presente se va a utilizar un tiempo mucho más distendido de imagen sostenida, planos de duración media situando el foco de atención en la conversación de los personajes y en los efectos visuales que se presentan. Esta característica responde a un relato metafórico en el cual se necesita mayor tiempo en la duración de los planos, lo que permite al espectador conectarse con las distintas emociones que rodean al personaje principal. Ambos ritmos generan un contraste que será clave para un producto audiovisual dinámico en su capacidad para acelerar o disminuir la velocidad en que ocurren las acciones dramáticas.

En segundo lugar, es importante considerar el tono del relato que será mayoritariamente emotivo e irá acompañado de la utilización de colores precisos para cada segmento narrativo que influyan sobre las emociones del espectador. Dentro de la línea temporal flashback se va a utilizar el contraste del blanco y negro para resaltar un sentimiento de crudeza que muestre lo macabro que puede llegar a ser un personaje. Además, estará



acompañado de un contexto desolador, una ciudad contaminada intensificará la realidad a la que se ven enfrentados estos detectives sin pistas, resolviendo un caso de asesinato. Se hará uso de luces marcadas para generar grandes sombras que acentúan la sensación de abandono, melancolía, riesgo, etc.; un espacio hostil al que los detectives se ven enfrentados al buscar pistas que les permitan resolver el caso. En la línea temporal presente, el tono emotivo va a estar sujeto a cambios que dependerán de las sensaciones que afectan al personaje principal, estando en este caso representadas por la iluminación que el psicólogo va cambiando y el sonido que la acompaña. Se utilizarán tonos verdes y amarillos cuando el personaje escucha sonidos de la naturaleza, los cuales le relajan pero que a la vez no activan en él mayores sensaciones. Los tonos azules y celestes aparecerán cuando son reproducidos los sonidos de una cascada, momento en el que el personaje principal logra sentir una baja sensación térmica y el peso de las gotas al caer desde lo alto, siendo este un momento que le genera gran emoción por algo que nunca había sentido antes. Finalmente, los sonidos relacionados a la lluvia dentro de la ciudad estarán acompañados de tonos violetas y anaranjados, momento en que el paciente se sentirá considerablemente afectado ya que por unos segundos su visión se aclara. Acto seguido, al estar en presencia de color naranja, abandona la habitación acusando haber sido drogado y cerrando la escena con un portazo. Esto se debe a que asocia inconscientemente este color con peligro ya que en la noche del crimen los focos naranjas de la calle iluminaban la escena. Para los actores restantes, dentro de la línea temporal presente se utilizará un mayor contraste en la iluminación dentro del consultorio del psicólogo, con una clave baja que incluye puntos de luz focalizados para generar profundidad del espacio y sin colores que resalten debido a que es precisamente un consultorio.

Por último, la atmosfera anímica es el ambiente o clima de una escena con relación a las emociones que se quieren generar. Para lograr esta ambientación se utilizan elementos

como el maquillaje, el decorado, el vestuario, el color, los ángulos del montaje, etc. En el que en el caso de la línea temporal flashback, estos elementos son utilizados de modo tal que configuren una representación de la vida real. Los femicidios, a pesar de ser situaciones muy lamentables, ocurren diariamente en países latinoamericanos por lo cual se busca visibilizar estos hechos desde un punto de vista artístico acentuando estéticamente la crueldad de los mismos. Para el caso de la línea temporal presente, la atmosfera anímica responde a un espacio de calma que invita al espectador a conectarse con la experiencia que vive el personaje principal. Por consiguiente, se busca transmitir las sensaciones mediante todos los elementos artísticos presentes, tales como la visión borrosa, los cambiantes colores, los contrastes de y la clave baja acompañada de puntos de luz focalizados dentro del decorado para así dar un recorrido visual al espectador a través de la iluminación.

#### **4.5. Sonido**

Desde el punto de vista sonoro se va a incluir un *leit motiv* que aparecerá cuando el paciente se ve afectado por las terapias alternativas. Esta decisión responde a que esos momentos son de gran importancia en las acciones dramáticas porque van a llevar al personaje principal al desenlace.

Al igual que lo que sucede con los otros elementos que intervienen en el relato, a pesar de mantener un mismo estilo musical a lo largo de todo el producto audiovisual, se establecerá una diferencia musical marcada por la velocidad de los ritmos sonoros según las distintas líneas temporales, lo que permitirá apreciar el contraste entre los dos momentos y acentuar la atmosfera anímica de cada situación. En el caso del tiempo presente, cuando la escena transcurre en el consultorio del psicólogo, sonarán notas sostenidas para provocar un halo de misterio que irán incrementando de ritmo acompañando las emociones en crescendo del personaje principal, para culminar incluyendo cada vez más sonidos cuando se acerca

la escena final. Para las escenas que ocurren dentro de la línea temporal flashback se incluirán ritmos mucho más acelerados, con gran cantidad de golpes sonoros utilizados como transición entre cada plano.

Los efectos de *foley* tendrán gran importancia, principalmente el sonido de lluvia que se encuentra en casi todo el producto audiovisual; además, la fuerza de la lluvia intensa será introducida para aumentar la sensación de conflicto en el espectador por la asociación con las incontrolables fuerzas de la naturaleza. Otro efecto de *foley* de gran importancia se encuentra en la representación sonora de la ciudad: la intensidad y cantidad de sonidos que abruman a los personajes en búsqueda de una resolución satisfactoria envuelve el relato de los detectives provocando un desconcierto ante el vértigo de la ciudad.

Los principales estilos musicales que se van a utilizar estarán relacionados con la música indie, lo-fi, jazz, blues y sonidos más rítmicos como el uso de la batería dentro de las escenas de acción. Esta decisión responde a la necesidad de incrementar la velocidad del relato para generar un contraste equilibrado de emociones que se sostiene a través del tiempo. El estilo musical de jazz se encuentra ampliamente relacionado con el cine negro y por su capacidad de representar situaciones que incluyen alto contenido dramático; esta asociación será utilizada para dotar de una emoción mayor las escenas con un fuerte contenido dramático. Los géneros indie, lo-fi y blues serán utilizados, asociados al género jazz, para agregar mayor diversidad sonora dentro del producto audiovisual y poder ajustarse a cada situación según la emoción específica que se requiere.

#### **4.6. Innovación**

Este producto audiovisual surge con la intención de suplir algunas de las deficiencias más significativas que se encontraron dentro de los escenarios de competencia. De ahí que el primer elemento a destacar sea el hecho de que es una representación de la sinestesia mucho más acotada a la realidad, debido al carácter objetivo del relato en cuestión. La

mayoría de las representaciones audiovisuales incluyen recursos sinestésicos de carácter subjetivo, con un final ambiguo, sin un personaje principal, y apuntan principalmente al factor sonoro-visual para definir la sinestesia. A diferencia de estas, en el producto audiovisual aquí propuesto se incluye un final cerrado, utilizando recursos narrativos para mantener la atención del espectador con el desafío intelectual de responder dos preguntas: qué relación tienen estos dos relatos y quién es el asesino; preguntas que solo encontrarán su respuesta en el desenlace. Este producto audiovisual, además, incluye un final que no es muy utilizado dentro del cine: mediante el cambio en los valores narrativos, el personaje que se creía positivo en su búsqueda por encontrar al culpable de los crímenes termina siendo el asesino en cuestión. Por otra parte, el asesino escapa indemne. Este final, además de proponer una resolución completamente disruptiva a las ofrecidas por el mercado, da lugar a la opción de incorporar una segunda parte si se quisiera continuar con este universo cinematográfico. Debido a que en la realidad los personajes buenos no siempre ganan, esta decisión fue tomada para agregar un factor más realista al relato en general, lo que tiene directa relación con la provocación del espectador.

El segundo factor destacable del presente proyecto reside en apostar por la condición sinestésica como pilar fundamental del producto audiovisual. Según la información que se pudo recopilar, existen muy pocos proyectos orientados a esta temática, y los proyectos existentes se encuentran muy estereotipados dentro de una representación básica. Por el contrario, la sinestesia narrativa viene a incluir un método no explotado completamente.

Otra de las principales características a destacar de este proyecto tiene relación con el género cinematográfico. La mayoría de los cortometrajes que utilizan recursos de la sinestesia se encuentran dentro de los géneros ficción o experimental; a diferencia de estos, el presente guion se centra en el género suspenso. La elección de este género es producto de una elaborada investigación a través de la cual se pudo comprender que el principal factor que detona una experiencia sinestésica en personas que no tienen esta

condición es el de la imaginación. En ese sentido, los productos audiovisuales existentes presentan representaciones subjetivas, pero bastantes tangibles sobre cómo sería experimentar estas sensaciones, dejando de lado el espacio de estimulación de la imaginación del espectador ya que se proponen una representación lineal de estos conceptos mediante metáforas visuales.

El presente guion es realizado como una estrategia para generar un contenido más inmersivo dentro de un mercado saturado que constantemente utiliza nuevas herramientas tecnológicas para generar innovadores elementos artísticos. Si bien existe la teoría de que todo ya está realizado y solo se crean nuevas interpretaciones a partir de lo ya preexistente, en este caso se apunta a generar la innovación desde el punto de vista del relato. A pesar de estar centrado en la sinestesia, los recursos de este proyecto de grado pueden ser utilizados en cualquier audiovisual independientemente de que el eje central sea o no la sinestesia. En este sentido, los distintos conceptos que se seleccionaron al final del capítulo dos (metáforas, anticipación, factores culturales, inconsciente, valores narrativos, etc.) pueden ser considerados en la realización de otro producto audiovisual que busque estimular el vínculo con el espectador.

El principal factor de interés al cuestionar el éxito de un producto audiovisual se encuentra en la capacidad de llamar la atención de los espectadores, considerando además la calidad del contenido y los costos que conlleva su realización en comparación con las ganancias a obtener. En este sentido, para la realización de este producto audiovisual se propone un guion que puede ser resuelto con bajo presupuesto, ya que contiene un número acotado de personajes, locaciones, duración, etc. La finalidad es crear un método audiovisual que mediante la menor inversión posible pueda generar la mayor rentabilidad; por ese motivo el foco se sitúa sobre el contenido audiovisual, sin dejar de lado, por supuesto, la estética y la cinematografía. Dado que es el contenido es, entonces, el factor principal, desde un principio se apuntó a generar una experiencia inmersiva mediante el estímulo de los

sentidos del espectador, una técnica muy utilizada dentro de la publicidad para captar clientes. La principal diferencia reside en que este producto audiovisual, a pesar de tener fines comerciales, se encuentra principalmente orientado a relacionar el relato con la condición sinestésica, una experiencia desconocida para el espectador promedio.

## **Capítulo 5. Extensión del proyecto**

En este último capítulo se abordarán cuestiones específicas de la construcción y configuración formal del guion, así como las pautas necesarias en cuestiones organizativas que permitirán concretarlo. Pero también se tendrán en cuenta las problemáticas enfrentadas en esta producción, los aportes que un proyecto de estas características puede otorgar socialmente y las posibles estrategias para hacer de este proyecto mucho más que un producto audiovisual.

### **5.1. Dirección de arte**

La representación visual es una de las principales herramientas del producto audiovisual y, junto al sonido, construye un imaginario inexistente dentro del mundo real. De la mezcla de estos dos elementos surge un lenguaje diferente. En el producto audiovisual aquí presentado se despliegan dos espacios temporales cada uno con su estética propia que responderá a las características narrativas que representa cada línea y atravesados por la sinestesia como principal recurso narrativo para apuntar especialmente a la generación de sensaciones en el espectador.

En la línea temporal presente toda la imagen ocurre a través de los ojos de Adrián que sufre de visión borrosa. Debido a esto, la imagen será modificada desde el principio por un filtro que acentúe la riqueza visual de los colores, formas, texturas, etc. Esto, sumado a los metafóricos diálogos de Ernesto, producirá en el espectador un espacio de reflexión y calma, un lugar donde podrán estimular sus sentidos con lo creativo del contexto en sí. Se va a incorporar una luz que cambia de color tiñendo toda la decoración que el personaje puede observar de forma borrosa; estos distintos colores responden a los estados de ánimo del personaje principal. Un ejemplo de esto es cuando el psicólogo utiliza tonalidades azules sumados a sonidos de cascada para transportar al espectador a un lugar pacífico, para luego súbitamente incorporar tonos anaranjados los cuales en este relato representan

el riesgo que el personaje principal asocia con la noche del crimen. La decisión de vincular el color naranja con el peligro responde a que Adrián asesina a la mujer precisamente bajo la luz anaranjada de los faroles de la calle. De ahí que, ante la presencia de ese color, lo asocie con el evento traumático. Finalmente se incorporan algunos momentos en los cuales la escena se ve nítida debido a que el psicólogo logra estimular el inconsciente de Adrián permitiéndole recuperar la vista. En estos lapsos de tiempo se va a mostrar un consultorio con una estética propia de los '80, con una decoración retro, aunque minimalista ya que se encuentran en un consultorio. Los colores predominantes en estas escenas serán los tonos fríos que representan la calma que se vive en ese lugar y los verdes que reflejan el inconsciente dañado de Adrián en su búsqueda de respuestas. Específicamente, la atmosfera estará configurada como un espacio nebuloso; el uso de una máquina de vapor va a permitir que la luz adquiera un tono decisivo alcanzando una representación más poética dentro de este espacio temporal.

Por otra parte, en la línea temporal de flashback se va a representar una ciudad de Buenos Aires con edificios en tonos grises, con sombras bien marcadas que indican la crudeza del relato. La constante lluvia, además de la significativa relevancia que tiene la lluvia junto al agua dentro del relato, permite incluir una sensación de melancolía. La elección de escenarios realistas, que dejan al descubierto una sociedad desequilibrada, mucha basura, contaminación, autos, ruido, etc., y elementos representativos de los dramas policíacos, sumados al contraste del blanco y negro que será utilizado en toda esta línea temporal, busca incrementar la sensación de abandono, tristeza, frialdad. Esto contrasta con la otra línea temporal que propone una estética completamente diferente. El único momento en que esta línea temporal ya no utilizará el blanco y negro será después de que Adrián descubre el motivo de sus problemas de vista y se develan las atrocidades que cometió. Esta decisión apunta a recalcar que el personaje sufre un cambio irreversible.



Desde el punto de vista de la iluminación, se van a incorporar focos de luz blanca para las escenas que ocurren en el consultorio del psicólogo. Este tipo de luz busca representar una hoja en blanco que, a medida que va avanzando el relato, se va impregnando de tonalidades que cambian el significado visual de la iluminación. Además de una luz diegética que representa el foco de la habitación, se incluye una luz de recorte para el personaje de Ernesto con la intención de hacer más notoria su presencia dentro de la imagen borrosa. También, se incluye una luz en el fondo para separar a este personaje del resto de los elementos en la habitación; de esta manera se podrán apreciar claramente los movimientos corporales del personaje a pesar de encontrarse borroso. Con todo esto, se pretende lograr una progresión en la iluminación de la línea temporal presente: comienza con tonos blancos que representan la introducción del producto audiovisual, luego se pasa a través de diferentes tonalidades que muestran las emociones que el personaje principal experimenta dentro de las terapias alternativas, para finalmente transitar a una visión más definida en la cual la iluminación apunta a un retrato realista del escenario presente con la intención de dejar en evidencia el desenlace del cortometraje.

La iluminación de la línea temporal flashback presenta muchos más factores a considerar. Uno de ellos es la iluminación exterior que viene de distintos carteles lumínicos, focos de autos y tiendas los cuáles serán incluidos para dar un contexto sobre la época y el lugar en el que ocurre la historia; pero además esto funciona como un recurso estético para acentuar las emociones presentes en cada escena. Otro elemento lumínico que estará presente dentro del producto audiovisual será el que proporciona la naturaleza, la luz solar. Para esto se seleccionarán días nublados que permitan un mejor control de la iluminación incluyendo focos ubicados específicamente para generar sombras de alto contraste. Un recurso lumínico fundamental será el de incorporar una luz blanca que cubra toda la pantalla en los momentos de la resolución final del conflicto que, sumados a los sonidos de truenos, van a crear una relación de sonido-imagen atractiva para el espectador.

## 5.2. Dirección fotográfica

Las formas en que se muestra una historia en relación con las posibilidades tecnológicas que ofrece una cámara moderna son ilimitadas. Por eso se hace necesario definir exactamente cuál será la relación de aspecto que servirá para expresar de mejor manera la sutileza del mensaje artístico presente, de lo cual dará cuenta las proporciones que tendrá la altura con respecto a la anchura de la pantalla y cómo esta decisión influye en el resultado final.

El relato que aquí se presenta utiliza un lenguaje centrado en los movimientos corporales, expresiones faciales, detalles artísticos de los decorados y todas las formas de expresión no verbal. Debido a esta característica central del producto audiovisual se va a utilizar una relación de aspecto de 2,39:1(12/5), conocida como *cinemascope*, la cual se encuentra muy arraigada dentro de los actuales formatos de cine. Este formato de pantalla ancha permite una mayor movilidad de los personajes dentro de la escena ya que los movimientos desde el extremo izquierdo hasta el derecho de la pantalla son retratados con mayor dinamismo, característica que será utilizada para mantener la atención del espectador a lo largo del producto audiovisual.

Dentro de la línea temporal presente, este formato permite obtener una representación de la visión humana mucho más acertada debido a que los ojos del ser humano alcanzan a percibir aproximadamente en 180° horizontalmente. De esta manera, la relación de aspecto será mucho más fidedigna a la hora de reproducir la visión del personaje principal.

Teniendo en consideración que la línea temporal flashback incluye varias escenas de acción, además de utilizar un ritmo acelerado que contrasta con el ritmo mucho más distendido de la otra línea temporal, se incluye la anterior relación de aspecto para que las acciones de los personajes puedan ser retratadas con un mayor margen de acción visible en pantalla. Esta elección de aspecto, sumado al contraste de la forma y el fondo, guiará

los ojos del espectador a los puntos de tensión audiovisual necesarios y así permitirá lograr controlar las emociones que se generan en el espectador.

La selección de planos cumple un rol fundamental en la manera de percibir las situaciones que se presentan y, además, representa la forma en que el director quiere retratar cada escena para que responda a una visión artística específica. Para las escenas que ocurren dentro de la línea temporal presente se va a utilizar la cámara subjetiva que se sitúa en los ojos del personaje principal. Este tipo de cámara fue seleccionado para que el espectador pueda presenciar en primera persona las emociones que influyen en el personaje principal, lo que lo llevará a percibir las como propias dada la cercanía que esto genera con el espectador. La elección de este tipo de cámara permite, además, mantener oculta la identidad del paciente, ya que no se incluyen contraplanos que dejan en evidencia que este personaje es realmente Adrián. Los planos incluidos dentro de esta línea temporal irán cambiando: en la medida que el personaje principal se mueve, acercándose o alejándose del psicólogo, el plano cambiará de medida. Dada la característica de visión borrosa del personaje principal y la importancia de sostener la escueta información sin entregar ningún indicio de la relación entre el paciente y Adrián, no se incluirán planos detalle como por ejemplo sus manos. . Los únicos planos detalle serán utilizados para incrementar la emocionalidad de la escena situando el foco en los ojos, expresiones faciales, texturas, etc.; siempre con la exclusiva finalidad de expresar visualmente lo que no pueden las palabras. Dentro del consultorio se van a incorporar únicamente planos medios con sus variaciones medio corto y medio largo y, debido al espacio reducido y a que se busca generar una sensación de encierro en el personaje principal, no se utilizarán planos generales. Esto cambia en la última escena en la cual, una vez que se resuelve su conflicto, se le aprecia en la calle en un espacio abierto que apunta a representar la sensación de libertad. Los movimientos de plano para esta línea temporal tendrán un avance progresivo a lo largo del producto audiovisual, indicando en un comienzo la tranquilidad del paciente

que se adapta al mundo de las terapias alternativas, para luego incluir movimientos cada vez más exagerados que evocan la inestabilidad emocional del personaje principal en su transición a descubrir la causa su visión borrosa.

A diferencia del tiempo presente, en la línea temporal flashback se emplearán gran cantidad de planos detalles. Esto se debe a que el relato incluye muchas emociones fuertes y cambiantes como los celos, la pérdida de un ser querido, la frustración y el miedo. Los diferentes tamaños de planos serán utilizados para ofrecer un mayor dinamismo en las transiciones de escenas. En esta línea temporal predomina, principalmente, el lenguaje visual por sobre el verbal ya que es necesario representar como una característica normal el hecho de que Adrián no tiene diálogos. La principal técnica a utilizar para suplir esa ausencia de lenguaje verbal será la toma de planos muy expresivos desde el encuadre y un montaje con ritmo acelerado que no deja espacio para largos diálogos. Los planos generales utilizados dentro de esta línea temporal serán para dar un contexto a las distintas locaciones en que ocurre la historia y para mostrar en ciertos momentos la fuerza de la naturaleza sobre los edificios de la ciudad con la intención situar a la lluvia como uno de los factores más importantes dentro de este producto audiovisual. Los planos medios serán incluidos para dotar de la acción necesaria al relato en cuestión e identificar los movimientos de los personajes dentro del cuadro, lo que hace que el producto audiovisual posea un mayor dinamismo en esta línea temporal generando así un contraste con la historia que ocurre paralelamente. El personaje principal dentro de la línea temporal flashback es Marcus, por tal motivo tendrá una mayor presencia visual dentro del encuadre. Por su parte, el personaje de Adrián tendrá una mayor presencia narrativa debido a que es el oficial a cargo y con solo esbozar un gesto será suficiente para que se genere una acción como respuesta. Esta decisión permite al espectador comprender el rol de cada personaje dentro del producto audiovisual de una forma clara. A pesar de que en muchos casos no se presta atención a estos detalles, a un nivel inconsciente es un elemento imposible de

ignorar. Los movimientos de cámara presentes en esta línea temporal serán utilizados para acompañar la acción de los personajes y de esta forma ayudar a la creación de un montaje fluido a través del tiempo. En comparación a la línea temporal presente donde se utilizará la cámara subjetiva que se mueve en compañía de los movimientos corporales del personaje principal, en esta sección serán movimientos mucho más fluidos ya que se utiliza una cámara sobre soporte rígido.

### **5.3. Producción**

La producción del cortometraje permite comprender cabalmente cómo serán los procesos necesarios para obtener el resultado deseado y cómo éstos se relacionan entre sí para trabajar correctamente en función del tiempo, presupuesto, movilidad, calidad artística, etc. Dentro de la preproducción de este rodaje lo primero será contactarse con un profesional capacitado que cumpla el rol de productor, esto es, recurrir a una persona que va a trabajar de la mano del director para reunir el equipo principal de trabajo que estará compuesto por un director de fotografía, director de arte, producción y dirección. Al ser un producto audiovisual independiente se buscará, mediante la estrategia de *Crowdfunding*, que consiste en publicar el proyecto *online* para buscar personas que quieran hacer aportes monetarios, reunir los fondos necesarios para su realización. En esta etapa también se van a contemplar los distintos festivales en los que podría tener auge un cortometraje con estas características, con el fin de considerar todos los factores que podrían afectar en un futuro la correcta distribución del material. Una vez que estos elementos importantes para una etapa futura del producto audiovisual están resueltos, se continuará con la revisión de cada departamento para evaluar y decidir el método óptimo para hacer viable el proyecto. Conjuntamente con producción se va a realizar un *casting* para seleccionar a los actores que se ajustan de una mejor forma a cada rol en particular. Una vez seleccionados los actores se comenzará con los ensayos para poder ejecutar los roles de la manera correcta.

La elección de locaciones es un factor clave en la realización de cualquier producto audiovisual; para esto se va a designar un jefe de locaciones encargado de buscar y proponer distintos lugares que respondan a la visión del director dentro del cortometraje.

Una vez que ya están presentes algunos elementos claves para la correcta planificación del producto audiovisual, se procederá a hacer un plan cinematográfico. Dada la cantidad de elementos involucrados, este es un paso fundamental para poder llevar adelante una correcta realización. Debe incluir tres etapas fundamentales para la ordenada y eficiente realización de un producto audiovisual: preproducción, rodaje y postproducción. Este plan irá cambiando para ser cada vez más específico en función del tiempo, presupuesto, horarios, etc. Mientras se consideren la mayor cantidad de factores posibles el resultado final será cada vez mejor.

Luego de tener un plan financiero y de haber seleccionado las locaciones a utilizar y los actores, se procederá a construir, junto a dirección de arte, el mundo presente dentro del producto audiovisual, discutiendo en forma activa cómo solucionar la visión artística del director en base al presupuesto y los factores adversos. De la correcta resolución de estos elementos dependerá la efectividad del equipo en la búsqueda de un método cinematográfico donde la capacidad de diálogo será un elemento fundamental para resolver las distintas situaciones a las que se enfrenta un cortometraje. La dirección fotográfica es la forma de canalizar todas las decisiones que se realizaron anteriormente con los distintos departamentos, en ella se encuentra el vínculo con el mundo cinematográfico ya establecido. El éxito de este departamento se encuentra en tomar las reglas preexistentes y adaptarlas para expresar la visión del director; en algunos casos estas reglas se pueden romper, pero únicamente con un motivo específico que permita justificar aquella decisión. Junto al director fotográfico se van a plantear todos los planos necesarios para resolver el cortometraje de forma correcta, tomando en consideración el significado de cada escena, las transiciones, la economía de planos, el montaje, los

movimientos de plano, las alturas, las angulaciones, la dirección de arte, las coreografías, etc.

Una vez llegada a esta instancia, se procederá a realizar el guion técnico que incluye toda esta información organizada de modo tal que propicie la correcta lectura de cualquier persona que conozca los términos básicos. El rodaje es el momento en que se materializa todo el plan de producción y donde se pone en evidencia un buen diseño cinematográfico en comparación con un mal diseño. Al haber una gran cantidad de personas involucradas, el fallo de un elemento acarreará problemas en los demás sectores. Para este proceso, generar un ambiente sólido de compañerismo y unión es el pilar fundamental en la búsqueda de una correcta organización. Alcanzar este estado de situación, donde todo el equipo se encuentra conectado con el proyecto y motivado a proponer soluciones, permitirá que ante la aparición de situaciones adversas estas puedan ser superadas rápida y eficientemente.

En esta etapa se reúnen todas las personas necesarias físicamente en un lugar para realizar la grabación audiovisual. El día comienza con la reunión del equipo en la locación seleccionada. Dependiendo del caso, algunas personas se presentarán por su cuenta, cubriendo por parte de la producción todos los gastos de traslado, y otras serán reunidas en una van que los trasladará al lugar de rodaje. Luego se ofrecerá un breve desayuno de cortesía, una tradición del mercado audiovisual para generar un ambiente grato y de compañerismo que permita la correcta realización de la actividad artística. A continuación, se procederá al armado artístico de la locación por parte del departamento de arte, mientras que el departamento fotográfico se encargará de las plantas de cámara e iluminación, ambos asistidos por sus distintos ayudantes. Los actores serán citados con dos horas de diferencia para que el tiempo de espera sea reducido al mínimo y poder invertir todas las horas de trabajo en horas de filmación. Una vez que se encuentran disponibles todos los elementos para la filmación, el director, acompañado por todo el equipo audiovisual,

procederá a rodar los planos que se encuentran contemplados en ese día de rodaje. Una vez finalizada esta tarea se realizará el *back up* de los videos registrados y se dará por terminado el día de rodaje en cuestión.

La postproducción es la etapa en la que se cierran todos los procesos y que comienza una vez terminado el último día de rodaje. Esta etapa es fundamental para realizar el pago de los distintos trabajadores, la devolución de equipos de alquiler además del cierre completo del material audiovisual. Una de las tareas primordiales será la de reunir los montajes que se hicieron diariamente para observar que el resultado final tenga congruencia. Una vez seleccionados todos los planos se procederá a un primer armado que permite proponer distintas técnicas narrativas para el montaje final. Con el primer montaje se inicia una serie de procesos que dan lugar al resultado final, tales como la sonorización, que incluye la banda sonora, efectos *foley* y diálogos. Luego se incluye el diseño tipográfico de los créditos del producto audiovisual y finalmente la corrección de color que dará un aspecto muchos más profesional al cortometraje.

Como se dio muestra a través de este rápido relato, la creación de un producto audiovisual incluye muchos procesos sobre un mismo material; y de la correcta ejecución de estos procesos se obtiene un único resultado que dejará en evidencia la calidad del proceso creativo. Este material finalizado será puesto a disposición de los distintos festivales que se tuvo en consideración previamente para ser distribuido.

#### **5.4. Problemas resueltos**

El presente proyecto de grado surge, en un comienzo, con la intención de crear un contenido audiovisual que incluyera a un gran número de personas con diferentes discapacidades como síndrome de Down, autismo, hipoacusia, etc. La base estaba dada por la característica en común presente en estas de percibir la realidad de una forma distinta debido a la alteración que sufren los sentidos. Con esta premisa se buscaba crear



un lenguaje audiovisual que estuviera centrado en las emociones que se generan en el espectador desde la provocación de los sentidos, para crear así una comunicación transversal a las diferencias fisiológicas presentes en cada persona. Con el tiempo se pudo apreciar que esta idea contenía demasiados factores a considerar para lograr el objetivo que se buscaba, por lo que, con la ayuda del docente, se logró acotar el tema general del proyecto para dar mayor profundidad a los ejes centrales del mismo: esto es, la cinematografía y la estimulación de los sentidos.

Al circunscribir de este modo el proyecto quedaron definidas dos temáticas concretas que en conjunto van a permitir alcanzar la innovación que se buscaba: la escritura de guiones y la condición sinestésica. Dado que estas ya presentaban algunas estrategias de funcionamiento en conjunto en el mercado, el siguiente paso consistía en identificar las falencias de los elementos artísticos ya disponibles que se encontraban dentro de estas temáticas. Luego de un elaborado estudio sobre la condición sinestésica y las representaciones existentes se pudo reconocer las principales fallas de estas, lo que permitió un producto audiovisual que se enmarcara en el espacio no explorado de productos audiovisuales con estas características. El principal factor de diferenciación con otros guiones reside en la capacidad objetiva para retratar la sinestesia desde un punto de vista científico, debido a que en su mayoría los elementos audiovisuales preexistentes utilizan recursos interesantes visualmente, pero dejan de lado una línea narrativa que desafíe el intelecto y la imaginación del espectador, presentando metáforas visuales bastante directas que no permiten la correcta interpretación del término.

Uno de los mayores desafíos fue el de explorar la información disponible sobre la sinestesia en el marco de la pandemia del coronavirus, lo que acotó la búsqueda de la información a la disponible en línea. Al ser un término que ha despertado el interés de la comunidad tanto científica como artística en los últimos años, existen diversos estudios sobre esta condición. Se debió, entonces, seleccionar la información más actual, pertinente y científicamente

aceptada a fin de poder fundamentar cada decisión artística desde un conocimiento científico sobre la sinestesia. En esta asociación reside el principal factor superador en comparación a los proyectos audiovisuales ya existentes; esto es, unir la ciencia y el arte, hacerlos trabajar en conjunto a lo largo del presente proyecto para dar lugar a la innovación. El guion realizado incluye varios elementos disruptivos tales como un filtro de visión borrosa sobre la imagen, un personaje que no presenta diálogos, dos líneas dramáticas totalmente separadas artísticamente pero estrechamente vinculadas teóricamente. Al incluir tantos factores cambiantes se tiene que considerar la forma de canalizar estas ideas artísticamente para que sean fácilmente aceptadas para el espectador, por lo que se ofrecen estrategias que permiten fundamentar cada decisión para así crear un universo audiovisual verosímil. Un ejemplo de esto es dejar de lado el lenguaje verbal para cierta sección e incluir un ritmo acelerado en aquella en la que el personaje aparece sin diálogos. A esto se le suma la incorporación de constantes escenas de acción y planos detalle que permiten mostrar la expresión mediante los gestos faciales, movimientos corporales, elementos artísticos.

El presente proyecto enfrenta un gran desafío debido a que, para satisfacer cada decisión desde un punto de vista profesional y llevar adelante una construcción sólida a la hora de realizar un guion que incluye recursos de la sinestesia, se tuvo que recopilar toda la información aprendida a lo largo de la carrera universitaria de dirección cinematográfica. Como se pudo apreciar en el capítulo cuatro y primeros incisos del presente capítulo, el proyecto no se acotó únicamente a la realización del guion, sino que también se consideraron todos los factores que influyen en la correcta realización de un producto audiovisual, tales como la dirección general, dirección de arte, dirección fotográfica, producción, sonido y montaje. Estos factores permiten a quien lee este proyecto de grado poder identificar con mayor profundidad la esencia del elemento artístico en cuestión, además de las estrategias propias del autor para resolver un producto audiovisual. A la

hora de seleccionar los elementos claves que permitirían resolver un guion con estas características, el primer punto a abordar fue acerca de cómo canalizar las sensaciones sinestésicas a través de un producto audiovisual. Y el factor decisivo estuvo en interpretar los factores científicos existentes en la sinestesia y trasladarlos como recursos cinematográficos. En esto reside el éxito del proyecto de grado. Para realizar este traslado y la adaptación de factores sinestésicos de modo correcto se llevó a cabo un estudio elaborado tanto sobre la construcción de guiones cinematográficos como de la condición sinestésica buscando identificar los principales términos que generan un punto en común. Una vez identificados claramente estos términos y de qué forma utilizarlos se pudo generar un relato concreto que responda a las características necesarias y así asegurar la correcta interpretación del producto audiovisual.

### **5.5. Aporte específico**

El aporte principal de este producto audiovisual reside en que, a pesar de ser un tema bastante específico, incluye directrices que son aplicables a cualquier producto audiovisual, ya que toma elementos presentes en la publicidad, como la provocación de los sentidos, lo que permite generar una lista de conceptos que aumentan el factor inmersivo dentro de los productos audiovisuales. El eje principal se centra en considerar el relato por sobre las tecnologías disponibles, permitiendo incrementar la relación entre inversión y retribución. Estos elementos que colaboran en incrementar la inmersión del espectador surgen de la investigación sobre distintos textos que proponen estrategias para controlar las emociones cambiantes del espectador. Para comprender cómo funcionan estos elementos dentro de un producto audiovisual se realizó una investigación detallada sobre las principales teorías narrativas en la escritura de guiones, de estructuras dramáticas, de elementos del guion, etc. Todos estos términos son reunidos conformando una especie de guía de recursos disponibles para consultar por futuros profesionales dedicados a la escritura de guiones.

Las nuevas tecnologías disponibles tanto para realizar como para distribuir el material audiovisual se encuentran en constante cambio lo que hace necesario proponer nuevas estrategias que permitan satisfacer un lugar dentro del mercado. En este punto el presente proyecto de grado también hace su aporte ofreciendo esta selección de recursos audiovisuales y narrativos que pueden ser consultados y utilizados por futuros profesionales del ámbito audiovisual.

Dentro de esta serie de factores de gran importancia la implementación de la noción “sinestesia narrativa” centrada en la provocación de los sentidos a través del relato. Esto permite ubicar el guion dentro de una categoría no explorada anteriormente ya que, como se pudo observar, la mayoría de los productos audiovisuales con estas características apuntan a una relación visual-sonora para interpretar la condición de sinestesia. Gracias a la investigación llevada a cabo en el presente proyecto de grado, se pudo determinar que el mayor estimulante sensorial no se encuentra en lo que no se puede apreciar directamente, sino en las diferentes teorías que aplicadas al relato permite inducir al espectador a percibir diferentes sensaciones y a establecer una conexión activa que le lleven a resolver desafíos intelectuales a medida que avanza el relato.

Desde un punto de vista general, el presente proyecto de grado incluye todos los términos necesarios para realizar un guion audiovisual, independientemente de que esté o no relacionado con la sinestesia. Por lo tanto, se propone además como una guía para comprender los términos fundamentales en la escritura de un guion. Como se comentó anteriormente, el proyecto audiovisual aquí presentado no pretende competir con la actual diversidad de guiones disponibles desde un punto de vista tecnológico, sino más bien apunta a resaltar los elementos presentes desde los inicios de la escritura de guiones. Esta decisión se basa en la búsqueda de generar la mayor retribución posible con la menor inversión. Debido a esto toda la historia se construye con la mayor austeridad de recursos posibles, tales como actores, locaciones, eficiencia de planos, etc. Por otra parte, se busca

proponer una corriente audiovisual que se centre en los elementos clásicos del cine y surja como una nueva forma de resolver estrategias dentro de un mercado que apunta cada vez más a la innovación tecnológica con relatos superficiales.

Finalmente, uno de los aportes fundamentales del presente proyecto de grado se encuentra en la restitución del término sinestesia el cual, al ser observado mediante una mirada superficial y únicamente artística, es mal interpretado por la comunidad de espectadores sosteniendo el tabú que lo rodea. Es debido a esto que se lleva adelante una investigación importante para poder representar los efectos que envuelven a las personas con esta condición y darles un espacio de visibilidad inexistente hasta el momento.

### **5.6. Estrategias extensión**

El presente proyecto de grado presenta un universo cinematográfico que fue estudiado desde muchos puntos vista, tales como la estética, la iluminación, los sonidos, los significados, etc. Así, se hace pertinente presentar estrategias para extender el universo ya creado en distintos formatos que permitan darle una continuidad al relato, utilizando otros medios para llamar la atención de posibles espectadores. Esta decisión apunta principalmente hacia una estrategia de difusión comunicacional ya que, utilizando otros formatos para plasmar este relato, es posible incrementar el número de personas que se involucran con el mensaje que se quiere transmitir. En tanto, el camino lógico sería proponer una forma de continuar con el relato para poder incrementar la rentabilidad de la operación.

La primera estrategia de extensión del proyecto tiene relación con el final del guion presentado, en el cual se revela que uno de los personajes que buscaba resolver el crimen es realmente el culpable. Este final presenta una resolución no muy común dentro del mundo cinematográfico: otorga la victoria final a la fuerza opositora a la justicia. Esto se debe a un cambio de los valores narrativos en el último momento. Gracias a esta conclusión

se tomó la decisión de continuar una segunda parte para darle un final más aceptable para el espectador común, en el cual se ofrece algún indicio que muestra la posible culpabilidad de Adrián despertando así la curiosidad de su compañero Marcus quien hasta el momento confía sagradamente en su oficial a cargo. Sería difícil aportar detalles sobre esta segunda parte debido a que se tienen que considerar muchos factores para darle una continuación y un cierre que permitan engrandecer el relato, pero una de las características será por cierto el hecho de enfrentar a los dos detectives que en un pasado fueron muy cercanos para verlos convertidos en rivales. Esto atravesado por una serie de conflictos humanos dados por la cercanía que mantienen, creando así una relación que llama la atención del espectador por lo complejo de la situación.

La segunda estrategia de extensión sería realizar una adaptación del relato a largometraje. La complejidad del tema en cuestión permite fácilmente agregar nuevos escenarios que darían aún mayor profundidad al relato lo que lo vuelve una posibilidad totalmente viable. El principal factor de interés reside en la mezcla de elementos que le otorgaría una personalidad única al producto audiovisual; con mayor tiempo en pantalla se puede desenvolver cada pieza con mayor cuidado, por lo que fácilmente se podría extrapolar la primera parte a un largometraje. Asimismo, en el caso de realizar una segunda parte para el cortometraje, ambas servirían para reconocer los elementos con los que el espectador se pudo sentir más identificado y las secciones que presentan problemas a la hora de observar el material, pudiendo así proponer estrategias que solucionen esos problemas al pasar a un formato de mayor duración.

La tercera estrategia de extensión tiene relación con la producción de elementos artísticos que no representan productos audiovisuales en sí, tales como afiches, publicidad, etc., que también presenten una estética clara asociada a las publicaciones de comic de detectives. Rápidamente se puede mencionar que la empresa precursora de este estilo fue *DC comics*, cuyo nombre asociado era precisamente *Detective Comics*, que lanzó este tipo de

publicación en 1937 marcando una época con su estética focalizada en un estilo marcado que incluye principalmente el uso del negro, trazos marcados, personajes con rasgos característicos, contextos de ciudades oscuras y saturadas de crimen. Siguiendo en parte una estética de estas características, este proyecto de grado propone la publicación en formato comic y la producción de elementos de *merchandising* tales como remeras, riñoneras, gorras, camperas, etc., las cuales apuntan a generar un ingreso secundario asociado a esta inversión y orientado a los espectadores que ya generaron una fidelidad con el universo cinematográfico que se propone.

## **Conclusión**

El presente proyecto de grado surge como una investigación en el ámbito audiovisual que permite incluir la condición sinestésica como procedimiento narratológico para incrementar el factor inversivo del relato. Tomando este propósito como punto inicial, se plantearon una serie de objetivos específicos los cuales permitieron la correcta realización del objetivo general. De este modo, inicialmente se buscó identificar las principales teorías existentes sobre la escritura de guiones y los autores que apuntan a un contenido sinestésico en sus creaciones para definir cuáles son los elementos más importantes para estimular las sensaciones de los espectadores. Este objetivo fue ampliamente alcanzado debido a que se realizó una investigación exhaustiva sobre precursores de teorías sobre escritura de guion, los cuales marcaron un precedente significativo para el actual mercado. De esta manera, se pudo constatar cuáles son las reglas más reconocidas a la hora de escribir un guion además de reconocer ciertos elementos que permiten una directa relación con el contenido sinestésico.

El segundo objetivo era determinar, en base a estudios académicos sobre la sinestesia, las principales características homologables a la escritura de guiones. Para esto se profundizó

sobre el concepto mismo de sinestesia indagando sobre los cambios que ha tenido desde sus inicios a la actualidad, investigando distintas teorías que permiten obtener una mirada completa del mismo. Además, en base a la información recolectada, se realizó una lista de conceptos homologables entre la sinestesia y la escritura de guiones, los que pudieron ser utilizados para concretar un vínculo con el espectador.

El tercer objetivo específico consistía en reconocer objetos cinematográficos que usen o retraten la sinestesia en su método creativo para identificar cómo se puede optimizar la experiencia inmersiva. Para esto se investigaron los productos audiovisuales con mayor presencia en el mercado y los más significativos asociados a la sinestesia, tomando registros de variadas épocas para poder obtener un indicio claro de cómo van cambiando los productos audiovisuales según la época en que se producen. De este modo, se buscó proponer un elemento audiovisual que responda a la época actual y se diferencie de los proyectos anteriores en su carácter narrativo objetivo. Una vez realizada la investigación de campo, los elementos que surgieron claramente orientaron la visión del presente proyecto de grado, permitiendo así una resolución satisfactoria de este objetivo específico. Finalmente, el cuarto objetivo era realizar el guion de un cortometraje que incluya la sinestesia como método creativo. Tomando en consideración toda la investigación previa que se realizó para comprender tanto las teorías existentes sobre la escritura de guiones como la condición sinestésica, la estructura y las características del guion ya tenían una dirección clara por lo que se trató de una etapa bastante expedita en comparación con toda la investigación académica que se realizó para llegar hasta ese punto.

El guion de cortometraje aquí presentado incluye gran cantidad de las cualidades que se pudieron identificar para generar proximidad con el espectador mediante la implementación de recursos propios de la sinestesia. Y si bien algunas de estos recursos no se utilizaron simplemente porque no eran los más convenientes para el presente guion, sin embargo quedaron claramente asentados dentro de este proyecto de grado para futuras consultas



en búsqueda de recursos cinematográficos. Se comprobó que estos procedimientos pueden aumentar el factor inmersivo mediante distintas técnicas, pero el resultado va a variar según cada producto audiovisual debido a que son muchos los factores que intervienen en el mismo.

El propósito principal de este proyecto consistía en identificar estas características para incluirlas dentro de un guion, objetivo completamente realizado pues, además de identificarlas, se reconocieron también varios registros audiovisuales que situaban el foco de atención en aspectos subjetivos. Esto permitió elaborar el presente proyecto de grado de forma científica y objetiva pretendiendo suplir las falencias presentes en el mercado.

La importancia de este proyecto reside en la búsqueda de una innovación cinematográfica que no tenga relación con las tecnologías actuales. Dado a que todo el mercado apunta hacia esas técnicas, se buscó más bien desarrollar una estrategia diferenciadora que permitiera abrir un espacio en el ámbito comercial.

El eje principal del presente trabajo estriba en una mirada académica/científica que permite relacionar conceptos antes inexplorados como la sinestesia narrativa. La capacidad de dar un enfoque académico sobre la experiencia sinestésica, la cual hasta el momento fue representada únicamente desde puntos de vista ambiguos que complejizan la posibilidad de difundir esta condición, permitirá darle un mayor espacio de representatividad dentro de la actualidad. El vincular el ámbito científico y el artístico que tradicionalmente se mantenían apartados debido a las diferencias estructurales que presentan, permite construir mundos antes inexplorados. A diferencia, entonces, del uso diferenciado que se ha hecho de los mismos, este proyecto de grado considera fundamental que arte y ciencia trabajen a la par para constituir un elemento unificador que represente ambos medios del conocimiento humano.

Dentro de las fortalezas de este proyecto se encuentran los recursos que se identificaron como las características propias de la sinestesia, y que permiten incrementar el factor

inmersivo dentro de un audiovisual. Estas características están lejos de ser conceptos nunca descubiertos; por el contrario, el principal valor reside en que se trata de conceptos que surgen desde la experiencia sinestésica, una experiencia que solo un limitado sector de los humanos ha experimentado. La extrañeza propia de la sinestesia lleva a que el nuevo enfoque a partir del cual son recopilados estos conceptos se enmarque en estrategias nunca exploradas, en la forma de relacionar distintos elementos en un único concepto superior.

Otra de las fortalezas se encuentra en la investigación llevada a cabo sobre teorías para la escritura de guiones, a través de la cual se pudo identificar muchos elementos que permiten a cualquier estudiante comprender cuáles son las principales teorías establecidas, una especie de manual recopilatorio para consultar las bases generales y específicas de un guion. Sin embargo, este trabajo no solo explica estas teorías, sino que además incluye una orientación hacia un estilo cinematográfico que provoque los sentidos del espectador mediante estímulos cruzados, una corriente audiovisual que podría tener un gran auge dentro de un mercado que ha sustituido los relatos complejos por historias banales que se valen solamente de recursos tecnológicos. La prueba de que estas técnicas son factores superadores para un producto audiovisual se encuentra en los modos en que la publicidad utiliza la estimulación de los sentidos para generar un vínculo con el espectador, un mercado que en ciertos puntos de enlace con el cinematográfico, pero no desde la forma que se expone en el presente proyecto de grado.

Finalmente, una de las mayores fortalezas del presente trabajo se encuentra en el guion de cortometraje ya que para lograr constituirlo se tuvo que atravesar por una profunda investigación de conceptos que dieron lugar a un elemento artístico único, el cual incluye factores experimentales dentro del mundo audiovisual, pero con un respaldo teórico que permite la exploración con fundamentos. Además, cuenta con un respaldo científico que

se integra a la técnica artística para promover nuevas teorías narrativas audiovisuales, generando así una experiencia no vista antes.

La experiencia de poder reunir dos conceptos tan importantes para la experiencia humana como son el arte y la ciencia permitió expandir las opciones de conceptualización para futuros proyectos, abriendo así un nuevo modelo creativo que aún no se ha llevado al límite. Futuros estudios dentro de este campo podrían estar orientados a la búsqueda de distintos medios artísticos relacionados con la sinestesia a través de la ciencia. Un ejemplo de esto podría ser el alterar mediante sustancias químicas una pintura que cambie de color según cada persona que la observa, utilizando la escritura para identificar las distintas características de cada sujeto, o unas gafas que incorporen las distintas características psicológicas del usuario, para así permitir la visualización de elementos distintos para cada persona, generando así una experiencia única para cada individuo.

Finalmente, la realización de este proyecto de grado permitió retomar todo lo aprendido a lo largo de la carrera universitaria para aplicarlo dentro de una investigación académica, una forma inequívoca de comprobar el conocimiento adquirido a través de los años, otorgando así un valor especial a cada palabra. En resumidas palabras, el presente proyecto de grado está orientado sobre la visión del autor que es unificar el arte y la ciencia para generar nuevos descubrimientos dentro de ambos campos que lleven a sectores no explorados.

## Lista de Referencias bibliográficas

- Allen, G. (2000). *Intertextuality*. Nueva York: Routledge.
- Aumont, J. y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (2015). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Editorial Paidós
- Aronson, L. (2000). *The 21st Century Screenplay*.
- Borau, j. (2002). *El cine en la pintura*.
- Baldwin, J., Roberts, L. (2007). *Comunicación visual de la teoría a la práctica*. Barcelona: Editorial Parramón
- Buñuel, L. (1953). *El cine, instrumento de poesía*
- Cappello, G. (2015). *Una ficción desbordada. Narrativa y teleseries*. Lima: Fondo Editorial
- Calvo Ivanovic, I. (2006). *Proyecta Color. El color es Luz*. Disponible en <http://www.proyectacolor.cl/teoria-de-los-colores/el-color-es-luz/>
- Chion, M. (2009). *La audiovisión*, Citado en: Aspectos de lo sensorial en el cine actual, Universidad de París, 2013.
- Day, S. (2005). *Some Demographic and Socio-cultural Aspects of Synesthesia*
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida*
- Figueroa, P. (2019). *La sinestesia, una condición biológica y la subjetividad del conocimiento humano*.
- Garau, A. (1984). *Las armonías del color*. Milán: Editorial Paidós.
- Gutiérrez, B. (2002). *La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual*. Revista Científica de Comunicación y Educación. 18, p.101-110 Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/232473.pdf> [20/08/2018]
- Goldman, E. (2016). *How Steven Spielberg, John Carpenter and Stephen King Influenced Stranger Things*. IGN. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2016/07/08/how-steven-spielberg-john-carpenterand-stephen-king-influenced-stranger-things> [16/05/2019].
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito: Editorial Quipus.
- Godard, J. (2005). *El montaje, mi hermosa inquietud*. En A. de Baecque (Comp.) *Teoría y crítica del cine*. (pp. 33 - 35). Barcelona: Paidós.

- Harari, A. (2014). *Introducción al lenguaje cinematográfico*. Buenos Aires: Ediciones del Aula Taller
- Hogg, K. (1969). *Psicología y artes visuales*. España. Editorial: GG Diseño
- Hochel, M. (2006). La sinestesia: sentidos sin fronteras.
- Lazzotti Fontana, L. (1983). *Comunicación visual y escuela*. Barcelona: Ediciones G. Gilli
- Mckee, R. (2009). El guion.
- Ramachandran, V. (2009). Hearing colors, tasting shapes.
- Sherin, A. (2012). *Elementos del diseño. Fundamentos del color*. Badalona: Parramón
- Santarsiero, H. M (2009). *Producción gráfica y multimedial*. Buenos Aires: Producción Gráfica Ediciones.

## Bibliografía

- Aronson, L. (2000). *The 21st Century Screenplay*.
- Borau, J. (2002). *El cine en la pintura*.
- Buñuel, L. (1953). *El cine, instrumento de poesía*
- Calvo Ivanovic, I. (2006). *Proyecta Color. El color es Luz*. Disponible en <http://www.proyectacolor.cl/teoria-de-los-colores/el-color-es-luz/>
- Chion, M. (2009). *La Audiovisión*, Citado en: *Aspectos de lo sensorial en el cine actual*, Universidad de París, 2013.
- Day, S. (2005). *Some Demographic and Socio-cultural Aspects of Synesthesia*
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida*
- Field, S. (2002). *El libro del guion*.
- Figueroa, P. (2019). *La sinestesia, una condición biológica y la subjetividad del conocimiento humano*.
- Garau, A. (1984). *Las armonías del color*. Milán: Editorial Paidós.
- Hubbard, E. (2007). *Neurophysiology of synesthesia*.
- Hochel, M. (2006). *La sinestesia: sentidos sin fronteras*.
- Hogg, K. (1969). *Psicología y artes visuales*. España. Editorial: GG Diseño
- Lazzotti Fontana, L. (1983). *Comunicación visual y escuela*. Barcelona: Ediciones G. Gilli
- Mckee, R. (2009). *El guion*.
- Ramachandran, V. (2009). *Hearing colors, tasting shapes*.
- Sherin, A. (2012). *Elementos del diseño. Fundamentos del color*. Badalona: Parramón
- Santarsiero, H. M (2009). *Producción gráfica y multimedial*. Buenos Aires: Producción Gráfica Ediciones.